http://www.oldgamesitalia.net/

K

AMIGA PC
ATARI ST
MACINTOSH
CDTV CD-I CONSOLE
+ MULTIMEDIA...

Anno V n. 4
APRILE 1993
Lire 5500

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

FLASHBACK
Il nuovo "film" della Delphine dà spettacolo su Amiga

X-WING
Tempi duri per Wing Commander

CHUCK ROCK 2
Il figlio di Chuck a spasso per la preistoria

BODY BLOWS
Il miglior picchiaduro per Amiga?

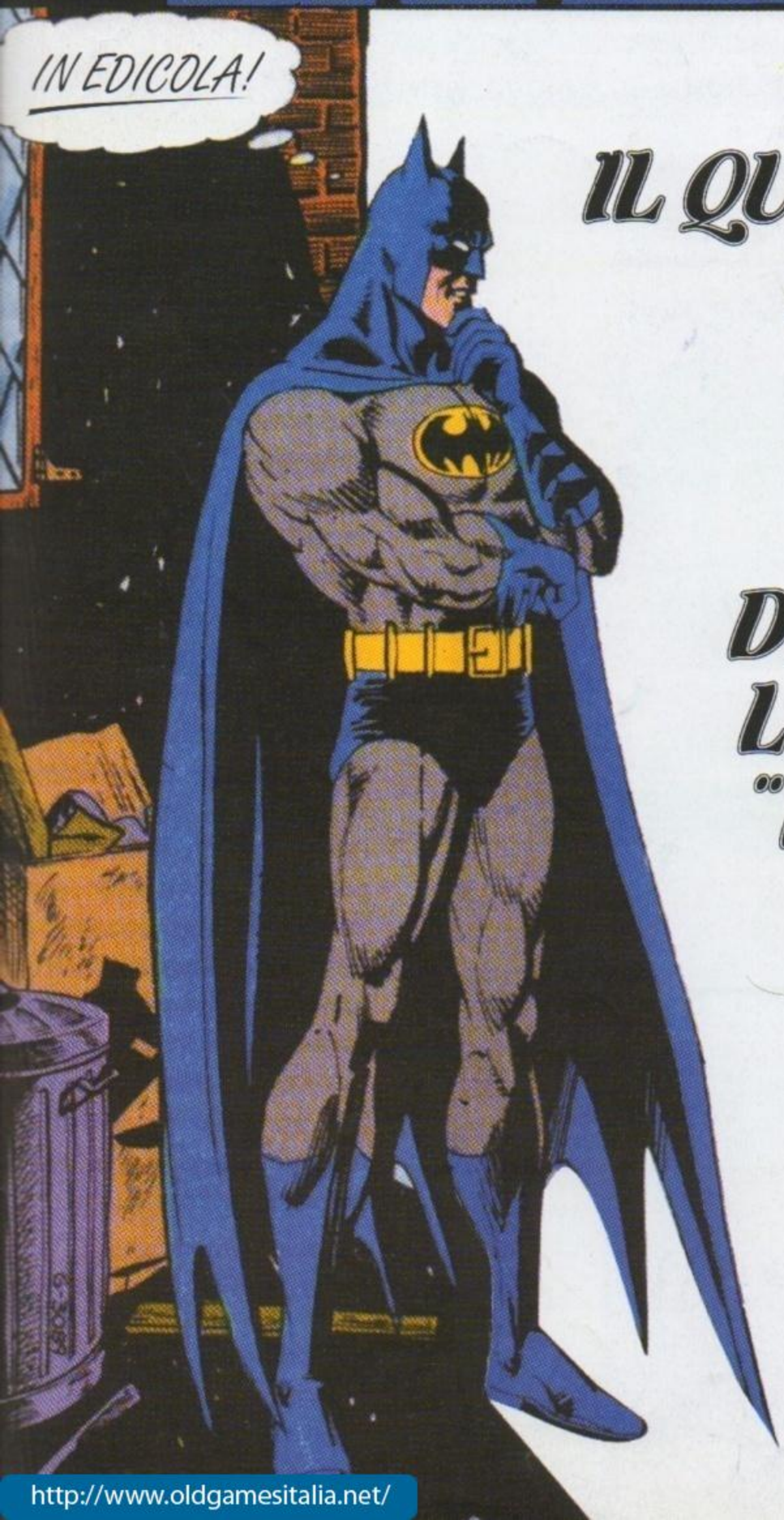
RECENSIONI

Eye of the Beholder3 • Strike Commander • Lost Kingdoms • SUB UVII parte 2 • Combat Air Patrol • Eco Quest 2 • El Fish • Historyline 14-18 • Walker • Ringworld • Transarctica • eil of Darkness • Caesar • Death Va

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BATMAN.



IL QUINDICINALE PIU' ATTESO DEGLI ANNI 90

DA APRILE LE "LEGGENDE DEL CAVALIERE OSCURO"

Glénat

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO ®

catalogo videogames completo gratuito 12 pagine

MILANO Vendita telefonica, consegne in tutta Italia tel.02 /874580-874593.

MILANO negozio via San Prospero 1, MM1 Cordusio.

ROMA negozio via Degli Scipioni 109-111,Metro Ottaviano.

Videogames

da sempre solo gli originali

tutti i videogames Amiga PC nella cabina di pilotaggio

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

titolo	tra	ami	pc	disk	scheda
A.G.E.	SI	59,9	59,90	*$	V
A320 AIRBUS	SI	99,9	99,90	$	V
ACES OF THE PACIFIC		....	99,90	$	V
AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI	....	79,90	$	CEV
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES		....	129,90	$	V
ARMOUR GEDDON		....	79,90	$	EV
B17 FLYING FORTRESS		....	99,90	$	V
BATTLE OF BRITAIN		69,9	....		
CAR AND DRIVER	SI	....	89,90	$	V
EPIC	SI	69,9	79,90	$	V
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0		....	89,90	$	V
FALCON 3.0		....	109,90	$	V
FALCON 3.0 FIGHTING TIGER		....	69,90	$	V
FORMULA 1 3D	ITA	49,9	....		
GRAND PRIX		79,9	109,90	$	V
GUNSHIP 2000	SI	....	89,90	$	V
GUNSHIP 2000 SCENARIO		....	69,90	$	V
HARRIER JUMP JET		....	109,90	$	V
JET + JAPAN Scenary Disk		....	20	*	HCE
JETFIGHTER II MISSION DISK		....	69,90	+	CEV
MANTIS XF5700 Experim. Fighter		....	129,90	$	V
NOVA 9		89,9	....		
RED BARON		....	99,90	$	V
RED BARON MISSION BUILDER		....	79,90	$	V
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	ITA	....	99,90	+	EV
SHUTTLE		99,9	99,90	$	CEV
STUNT ISLAND		....	129,90	$	V
TRACON II		69,9	....		
compilation					
AIR COMMANDER (6 giochi)	SI	....	89,90	$	

ECONSOLE

D&D 2nd ed. 33900

giochi di ruolo catalogo completo gratuito 8 pagine

giochi da tavolo con miniature catalogo completo gratuito 8 pagine

tutti i videogames Amiga PC Strategici

AMI=AMIGA PC: *=5 1/4 $=3 1/2 +=5&3 prezzi in migliaia di lire

titolo	tra	ami	pc	disk	scheda
di guerra					
A LINE IN THE SAND		....	99,90	$	EV
ATAC Secret War Against Drugs		....	99,90	$	V
BATTLESCAPES (compilation)	SI	....	49,90	+	
BIRDS OF PREY	SI	69,9	109,90	$	CEV
CAMPAIGN	ITA	79,9	89,90	$	EV
CARRIER COMMAND		....	24,90	$	
CARRIER STRIKE		....	79,90	$	EV
CARRIERS AT WAR		....	99,90	$	EV
CONFLICT: KOREA		79,9	....		
CONFLICT: MIDDLE EAST		42,9	....		
FIGHTER COMMAND	SI	....	59,90	$	EV
GETTYSBURG	SI	....	49,90	+	
GREAT NAPOLEONIC BATTLES	ITA	49,9	59,90	$	EV
GREAT NAVAL BATTLES		....	99,90	$	V
GREAT NAVAL BATTLES SUPERSHIPS		....	59,90	$	V
HARPOON Nuova Edizione	SI	79,9	89,90	$	CE
HARPOON Designers' Series		....	69,90	$	EV
HARPOON Persian Gulf BS4	SI	49,9	49,90$*	+	CEV
HARPOON Scenario Editor	SI	49,9	49,90	$*	CE
HARPOON The MED Conflict BS3	SI	49,9	49,90	+	CE
L'EMPEREUR NAPOLEON 1		....	79,90	+	CE
NO GREATER GLORY		79,9	....		
PANZER BATTLES		79,9	79,90	*	HCEV
RAMPART	SI	49,9	69,90	$	EV
SAMURAI The Way of the Warrior	SI	....	59,90	$	EV
STEEL EMPIRE	ITA	69,9	89,90	$	V
STRIKE FLEET	SI	59,9	....		
THE FINAL CONFLICT	SI	....	49,90	$	CEV
THE SPOILS OF WAR		....	69,90	$	EV
V FOR VICTORY		....	109,90	$	VS
V FOR VICTORY II		....	109,90	$	V
VIKINGS Fields of Conquest	SI	49,9	....		
WHITE DEATH		....	59,90	+	
ecologia					
SIM LIFE		....	99,90	$	V
economia					
A-TRAIN	SI	....	99,90	$	HEV
AIR BUCKS	SI	....	69,90	$	EV
MERCHANT COLONY	SI	....	59,90	$	CEV
entomologia					
SIM ANT	ITA	89,9	89,90	+	EV
fantascienza					
AIR SUPPORT	SI	69,9	....		
BATTLE ISLE	SI	....	79,90	$	EV
DOMINIUM	SI	99,9	109,90	$	V
HARD NOVA	SI	49,9	....		
MILLENNIUM Return to Earth		....	79,90	$	EV
WING COMM.II Spec.Operations 1		....	49,90	$	EV
WING COMM.II Spec.Operations 2		....	49,90	$	EV
WING COMM.II Speech Acces.Pack		....	49,90	$	EV
WING COMMANDER		79,9	....		
WING COMMANDER II		....	89,90	$	EV
fantasy					
SIEGE		....	89,90	$	V
WARRIORS OF RELEYNE	SI	49,9	....		
globalità					
BUSHBUCK	ITA	....	89,90	$	HCEV
GLOBAL EFFECT	SI	69,9	89,90	$	V
MEGA LO MANIA		69,9	....		
SIM CITY/POPULOUS (compilation)		69,9	89,90	$	
POPULOUS 2	ITA	79,9	99,90	$	V
POPULOUS 2 CHALLENGE	SI	45	....		
POPULOUS WORLD EDITOR	SI	49,9	....		
POWERMONGER	SI	....	89,90	$	EV
SIM CITY FUTURE CITIES		33	....		
SIM EARTH	SI	89,9	89,90	$	HEV
THE PROMISED LANDS esp.POPULOUS		21	....		
UTOPIA Creation of a Nation	SI	....	69,90	$	EV
politica					
CRISIS IN THE KREMLIN		....	99,90	$	EV
storici					
CASTLES	SI	69,9	69,90	$	CEV
CASTLES DATA DISK	SI	....	49,90	$	CEV
CASTLES II		....	89,90	$	CEV
CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59,9	....		
CIVILIZATION	SI	89,9	99,90	$	EV

Game Art

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mega PC

L'UNICO CHE UNISCE LO STANDARD MS-DOS AL SEGA MEGADRIVE
FANTASTICO PER I GIOCHI, ECCELLENTE PER IL BUSINESS

a **L. 1.990.000** +IVA

completo di VIDEO, DISCO RIGIDO da 40MB,
MS-DOS 5.0 e AMSTRAD DESKTOP
con Autoistruzioni, MOUSE,
JOYSTICK e MANOPOLA GIOCHI

SEGA MEGA DRIVE

Compatibile

PC

Compatibile

Un potente PC professionale 386SX a 25MHz standard MS-DOS compatibile unitamente ad una fantastica console per videogiochi completamente Sega Megadrive compatibile: con prestazioni decisamente innovative quali la commutazione tra modo PC e modo Megadrive tramite il semplice scorrimento di un pannello frontale unita ad un esclusivo monitor a colori a doppio sincronismo e con altoparlanti stereo incorporati per supportare sia la grafica Super VGA con suono Ad-Lib che la grafica/suono Megadrive.

MegaPC 386SX è prodotto e venduto da Amstrad con licenza Sega Enterprises Ltd.

Amstrad

VIVERE LA TECNOLOGIA

Confrontateci pure.

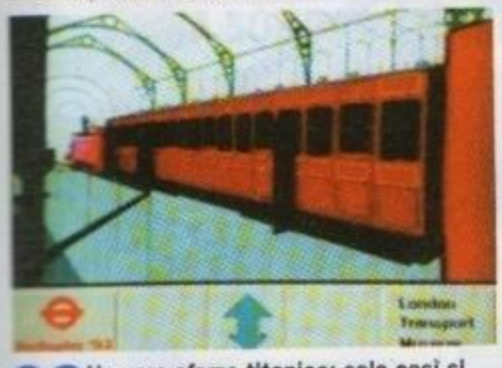
Pronto Amstrad: 02/3263210 Telefonate per sapere dove trovare tutti i nostri prodotti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questo mese abbiamo avuto difficoltà a mettere insieme un numero decente di recensioni e il titolo di copertina ci è arrivato il giorno che avremmo dovuto consegnare K allo stampatore, costringendoci a un *tour de force* per riuscire a fare la recensione e consegnare le pellicole in tempo per le cianografiche.
Non è ancora il momento di mettersi le mani nei capelli, certo è che l'entrata in scena delle console ha trasformato radicalmente il mercato dei giochi per computer. Le case di software fanno carte false per ottenere le licenze di edizione di giochi per Sega e Nintendo e visto che i programmatori sono quelli che sono non ci sono molte alternative: o lavorano sulle console o lavorano sui computer.
Questa situazione non è però del tutto negativa. Anzi. La qualità media dei giochi per Amiga e PC è migliorata notevolmente in questi ultimi mesi. Le case di software sono disposte ad allungare i tempi di produzione di un gioco per computer pur di ottenere un prodotto soddisfacente sotto tutti i punti di vista. Per due semplici ragioni: primo, la recessione rende i giocatori più selettivi, costringendoli a scegliere solo quei giochi che meritano i loro sudati risparmi; secondo, un gioco per Amiga o PC che scala le classifiche di vendita ha buone probabilità di essere convertito per console, facendo affluire denaro fresco - e in gran quantità - nelle casse delle case di software e degli sviluppatori.
Alla fine quindi, il cerchio si chiude: usciranno forse meno giochi, ma quelli che supereranno i rigidi controlli delle case di software saranno sicuramente migliori, a tutto vantaggio di chi gioca.

13 Ascoltiamo il parere del presidente della Virgin Europa, Tim Chaney, riguardo al futuro del mondo del videogioco e del multimediale: che ne sarà del CD, delle console, e del neonato 3DO?



22 Un vero sforzo titanico: solo così si potrebbe definire il lavoro svolto dall'equipe che ha curato la realizzazione tecnica del Salone del Trasporto di Londra.

52 Tre astronavi diverse, decine di missioni tra quelle d'allenamento e quelle reali, nemici intelligenti e pericolosissimi, sonoro da favola e grafica mozzafiato: queste le caratteristiche di uno dei più bei simulatori spaziali di tutti i tempi: *X-Wing*.

72 Delusi da *Street Fighter 2* per Amiga? Non vi preoccupate: gli autori di *Alien Breed* e *Project X* vi tireranno su il morale con *Body Blows*, un picchiaduro fantastico e divertente.

61 Ci ha provato Sting ottenendo solo una pubblicità personale. Riuscirete a salvare la foresta amazzonica, con il nuovo titolo ecologico di casa Sierra?

Sommario

News 5
Anticipazioni su ECTS e ABACUS, la nuova console di casa Fujitsu, un volante da attaccare al vostro mouse per diventare piloti professionisti. Tutto questo e molto altro ancora nel megaKontenitore dedicato alle novità.

Istruzioni di Montaggio 19
La Revell, nota ditta di modellismo, ha deciso di lanciarsi nel settore interattivo producendo dei manuali video su CD per il montaggio dei suoi modelli di automobili. Leggere per credere.

Eye of the Beholder 3 26
Abbiamo intervistato Nicolas Beliaeff e David Lucca per scoprire i segreti del terzo capitolo di una delle serie di GdR Fantasy più amate dal pubblico: come sarà ora che la SSI non può più usufruire dell'aiuto della Westwood?

Anteprime 32
Questo mese apriamo il sipario su giochi come *Blastar*, il nuovo sparatutto Amiga della Core Design, *Strike Commander*, un simulatore di volo dagli autori di *Wing Commander 1 & 2*, *Lost Kingdoms*, una simulazione di guerra Fantasy, la seconda parte di *Ultima VII*, *Serpent Isle*, e molti altri ancora.

Prove su Schermo 49
L'Amiga alla riscossa: gustatevi le recensioni di *Flashback* della Delphine, *Combat Air Patrol* e *The Walker* della Psygnosis e *Body Blows* del Team 17! Il PC contrattacca immediatamente con un gioco per tutti: *X-Wing*, il mitico simulatore spaziale basato sull'universo di Guerre Stellari: che la Forza sia con voi! Per le console ci sono le recensioni di *Death Valley Rally* e *Streets of Rage 2* per Super Nintendo e Mega Drive.

TNT 109
Continua (e termina in questo numero) la soluzione dell'immenso *Might & Magic 4*. Troverete inoltre tutti i trucchi per completare *Darkseed* e *A-Train*.

K-Box 122
Continuano ad arrivare racconti per la nostra rubrica Cyberpunk, e alcuni di essi hanno trovato un posto in questo numero di K-Box. Le lettere si fanno nostalgiche, e MBF risponde nel suo Talk-Show.

49

USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413 fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66103223 fax 02/66105090

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubini

REDAZIONE Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Andrea Minini Saldini, Paolo Paglianti, Yuri Abietti, Diego Antonelli

COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto, Simone Bechini, Alexandre Pasetto, Fabio Massa, Tiziano Toniutti, Paolo Verri, Derek de la Fuente, Steve Cooke

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Antonella Porfido e Jacopo Villa

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint srl
via per San Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.A., via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel. 02/27.200.720
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27.200.720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriv la rivista: il servizio è gratuito.
ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Su Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modali di abbonamento vanno richieste direttamente a: MELISA S.A. - Casella Postale 3141 - Via Vegezzi, 4 - 6901 Lugano, Svizzera - Tel. 91/238341 - Fax 91/23730

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

© Studio Vit
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER MARIO LAND 2

La nuova straordinaria avventura di Super Mario

GAME BOY IL DIVERTIMENTO

IL PERFIDO WARIO SI È IMPOSSESSATO DI MARIO LAND E SUPER MARIO HA BISOGNO DI TUTTO IL TUO AIUTO PER RICONQUISTARE IL TRONO PERDUTO. VINCERE NON SARÀ FACILE. MA QUANDO MAI LO È CON GAME BOY?

6 MONDI DIFFERENTI

TANTI LIVELLI DI GIOCO

4 MEGA DI MEMORIA

TANTISSIME TRASFORMAZIONI DI MARIO

BACK UP PER SALVARE IL GIOCO AL PUNTO DOVE ARRIVI

GAME BOY IL DIVERTIMENTO INFINITO DELLA BIT GENERATION

GAME BOY IL DIVERTIMENTO INFINITO DELLA BIT GENERATION

GiG

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, totale.

Nintendo®

http://www.oldgamesitalia.net/

IL

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K NEWS

I MIGLIORI GIOCHI DEL 1992

Sony, Sega, Electronic Arts e Philips sono solo alcune delle case che espongono al consueto appuntamento informatico primaverile dell'European Computer Trade Show (ECTS), in svolgimento a Londra dal 4 al 6 aprile.
Le novità presentate all'ECTS sono molte e molto interessanti. Qui possiamo darvi alcune anticipazioni, ma nel prossimo numero parleremo più approfonditamente di tutte le novità viste al Business Design Centre.
La Sega mostrerà (il futuro è d'obbligo perché questa notizia è stata scritta due settimane prima della fiera) il Mega CD con relativi titoli europei; la Ocean farà vedere per la prima volta *Jurassic Park*, il gioco basato sul film di Spielberg che uscirà in giugno negli USA; la TecMagik mostrerà una delle più licenze sportive "calde" del 1993: *Andre Agassi's Tennis* per Megadrive; la Virgin Games farà vedere *Cool Spot*, il suo nuovo gioco per MegaDrive e comunicherà i dettagli del nuovo accordo con la casa discografica Polygram per una "dance compilation" intitolata *Mega-lo-Mania*; la Millennium presenterà il nuovo capitolo del suo titolo di maggior successo: *James Pond 3 - Operation Starfish*, personaggio che fra l'altro farà il suo debutto anche su Super Nintendo con *Super James Pond* della Ocean; la Philips presenterà diverse novità per il CD-i, compresa la tanto attesa scheda Full Motion Video; la US Gold, infine, mostrerà i suoi nuovi titoli per Sega, tra i quali l'acclamato *Flashback* per MegaDrive (di cui in questo numero trovate la recensione della versione Amiga).
Al di là di tutte le novità, l'evento più importante della fiera resta comunque la cerimonia dell'ECTS Awards, una specie di "Oscar" europeo dei videogiochi che premia i migliori prodotti usciti l'anno precedente e votati da una giuria di giornalisti di gran parte delle testate specializzate del Vecchio Continente, tra i quali c'eravamo anche noi di K (e Game Power).
A queste andranno aggiunte, per la prima volta, le categorie specifiche del Miglior Gioco dell'Anno italiano, spagnolo, francese e tedesco, votati, invece che dai giornalisti, dai lettori delle più importanti riviste di ciascun paese. Quelle italiane, *of course*, sono K e Game Power.
In attesa che i nostri inviati tornino da Londra con il resoconto della serata e relativi vincitori, vediamo le "nomination" categoria per categoria:

GIOCO PIU' ORIGINALE
✓ Alone in the dark
• Push over
• Putty
• Wizkid

COLONNA SONORA
• Inca
• Indiana Jones and the fate of Atlantis
• Secret of Monkey Island 2 - Le Chuck's revenge
• Sonic the hedgehog 2
• Streetfightert II

MIGLIORE GRAFICA
• Alone in the dark
• Comanche: max overkill
✓ Secret of Monkey Island 2 - Le Chuck's Revenge
• Sonic the hedgehog 2
• Streetfighter II

MIGLIOR MACCHINA
• Amiga 1200
• Amiga 4000
• Amiga 600
• Super Nintendo

MIGLIORE SOFTWARE HOUSE
• Electronic Arts
• Konami
• Microprose
• U.S. Gold
• Virgin Games

GIOCO PER COMPUTER
• Formula one grand prix
✓ Indiana Jones and the fate of Atlantis
• Secret of Monkey Island 2 - Le Chuck's revenge
• Sensible soccer
• Ultima underworld

GIOCO DI RUOLO/AVVENTURA
• Alone in the dark
• Eye of the beholder
• Indiana Jones and the fate of Atlantis
• Secret of Monkey Island 2 - Le Chuck's revenge
• Ultima underworld

GIOCO DELL'ANNO
✓ Formula one grand prix
• Indiana Jones and the fate of Atlantis
• Secret of Monkey Island 2 - Le Chuck's revenge
• Sensible soccer
• Sonic the hedgehog 2
• Streetfighter II
• Super Mario kart

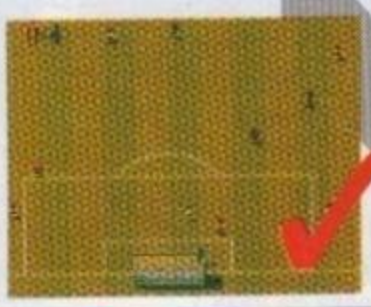
GIOCO D'AZIONE
• Sonic the hedgehog
✓ Streetfighter II
• Super probotector
• Zool

GIOCO DI SIMULAZIONE
✓ B-17 Flying fortress
• Comanche: max overkill
• F-15 Strike eagle III
• Falcon 3.0
• Formula one grand prix

GIOCO PER CONSOLE
✓ Sonic the hedgehog 2
• Streetfighter II
• Super Mario kart
• Super Mario world
• The legend of Zelda, a link to the past

PROGRAMMA EDUCATIVO PRODUTTIVITÀ
• Adi series
• Kid pix
• Mario paint
• Noddy's playtime
• Where in the world is Carmen S.Diego

GIOCO DELL'ANNO ITALIA
• StreetFighter 2
✓ Sensible Soccer
• The Secret of Monkey Island 2

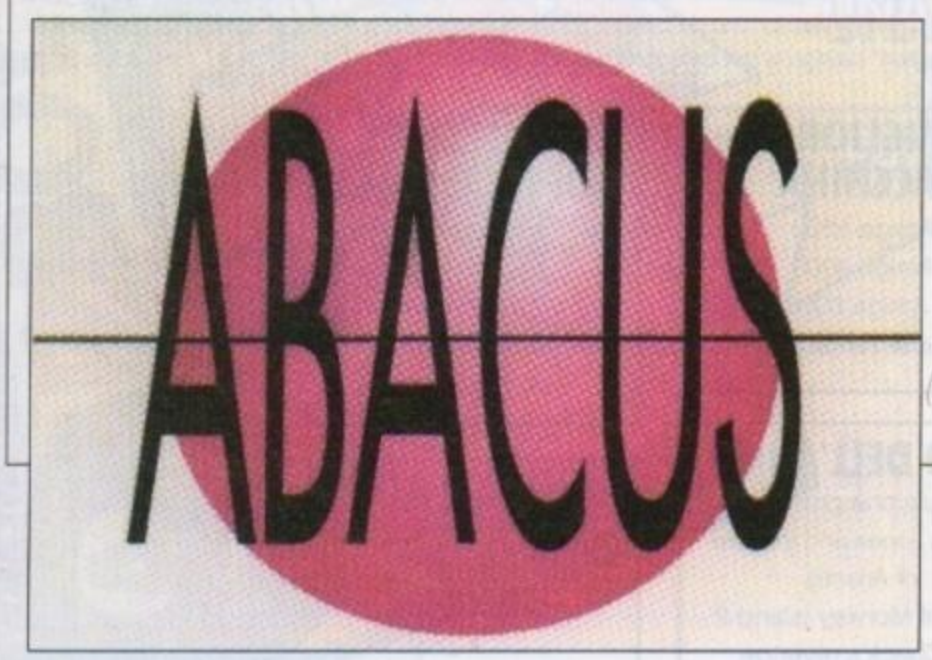


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ABACUS '93

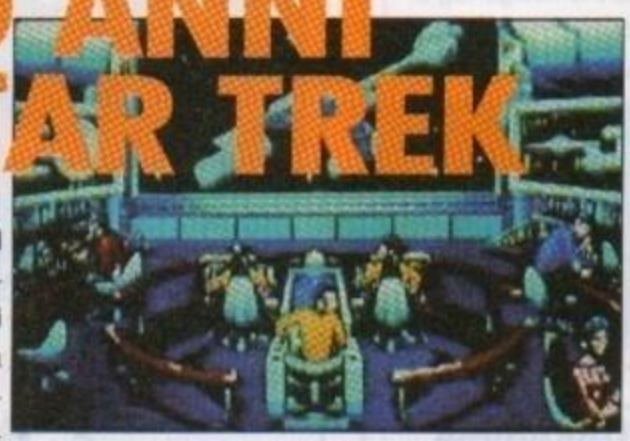
La quarta edizione di Abacus, fiera-mercato dell'informatica e della telematica in formato "consumer" che si terrà alla Fiera di Milano tra il 6 e il 10 maggio, si preannuncia particolarmente interessante sia per l'impostazione che per le novità che verranno presentate.
Il patron della manifestazione, il Dott. Gualtiero Carraro, è convinto che l'alta tecnologia non sia un privilegio per pochi eletti ma possa entrare in tutte le case se affrontata con un approccio adeguato. Gli stessi contenuti tecnici che potremmo riscontrare nel più austero SMAU ottobrino, ad Abacus vengono proposti in una veste più comprensibile per il grande pubblico di hobbisti, studenti e famiglie.
La maggior parte dei prodotti esposti potrà essere acquistata a prezzi vantaggiosissimi, fatto che non mancherà di attirare i visitatori più attenti al mercato.
Una posizione di riguardo avranno hardware e software multimediali e l'home automation: il computer visto come fulcro dell'attività casalinga, unione di tecnologie già ampiamente diffuse che, grazie all'implementazione informatica, agiscono sinergicamente tra loro ed interattivamente nei confronti dell'utente.
Per fare degli esempi il suono stereo Hi-Fi sarà prodotto dall'accoppiata scheda sonora-lettore CD-ROM, le immagini televisive verranno visualizzate all'interno di una finestra mentre l'utente lavora su un word processor.
Tra le tipiche attività casalinghe non poteva mancare il gioco ed infatti grande spazio è stato dato al settore entertainment. Disney Software sarà presente con un'imponente scenografia (un castello che copre una superficie di 400 m^2) nella quale sarà possibile provare tutti i prodotti Disney. Diversi espositori proporranno giochi su CD-ROM, rispondendo alle aspettative di chi crede nel multimediale ma non ha ancora potuto toccare con mano.
Le console saranno rappresentate sia da Sega che da Nintendo, con tutte le novità per il mercato italiano, e siccome dove c'è joypad c'è anche Game Power potrete partecipare al primo campionato italiano di Street Fighter 2 (ci stiamo attrezzando per esporre Red Fury in bikini ma non garantiamo nulla).
A rendere ancora più interessante l'avvenimento la presentazione del videotelefono nella sua veste definitiva, le ultime novità consumer per l'home automation ed i primi esperimenti di TV interattiva, con la RAI e la versione CD-I della trasmissione "L'albero azzurro". Considerando che l'ingresso sarà gratuito, non potrete proprio mancare.



DA NON PERDERE

* Apple - Macintosh Performa e periferiche multimediali
* Avion - Linea PC e add-on multimediali
* Compaq - Notebook Contura e PC Prolinea
* Computer Discount - Linea PC ed accessori
* Ecotek - Software multimediale e musicale
* Editel - Software multimediale
* IBC - Software educational multimediale
* IBM - Linea PS/1
* Infortech - Lettore multimediale Sanyo
* Linea Gig - Console e cartucce Nintendo
* Giochi Preziosi - Mega CD
* Logitech - Accessori per PC
* NEC - Lettori di CD-ROM
* PCD - PC television Box
* Philips - CD-I e software dedicato

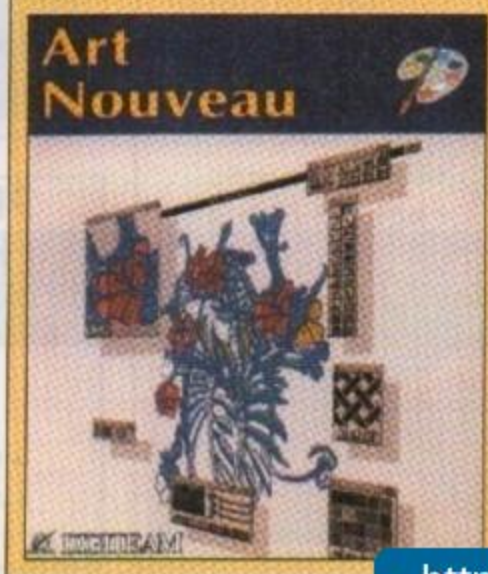
OTTO ANNI DI STAR TREK



La Interplay ha firmato il più lungo contratto di licenza per videogiochi che si ricordi a memoria d'uomo. La casa statunitense si è assicurata i diritti esclusivi per la realizzazione e la distribuzione di una serie di giochi basati sulla popolarissima serie di telefilm "Star Trek" per i prossimi otto (sì, proprio otto) anni. I giochi verranno realizzati più o meno in tutti i formati conosciuti (e probabilmente qualcuno al momento sconosciuto): Pc, Macintosh, CD-ROM e console (quali ancora non si sa). La prima realizzazione dovrebbe essere una versione CD del già realizzato *Star Trek: 25th Anniversary*. Il contratto non riguarda però i diritti sulla nuova serie di telefilm "Star Trek: the next generation", che ha un cast completamente rinnovato ed è at-

Art Nouveau

Si chiama Art Nouveau il nuovo programma grafico per piattaforme Amiga realizzato dalla milanese Digiteam. "Quello che abbiamo cercato di fare - hanno spiegato gli sviluppatori della Digiteam - è un programma che sia di pratico utilizzo per i programmatori. In pratica non si tratta di un software di grafica pittorica, ma diremmo piuttosto di un tool, di una utility, la cui particolarità principale deve essere quella di occupare poco spazio in memoria, e di funzionare sotto il sistema operativo. Abbiamo lavorato a lungo per sviluppare questo prodotto, ed in particolare abbiamo lavorato valendoci della consulenza dei nostri grafici, ricorrendo a loro per cercare di capire quali fossero le esigenze a cui dovevamo andare incontro. Possiamo dire di essere riusciti a realizzare un prodotto 'su misura', che ha un eseguibile di meno di 90K e che lavorerà con un po' tutti i sistemi operativi per Amiga, dall'1.3 al 3.0". A noi non resta da aggiungere altro che il programma provato fa la sua bella figura: è pratico, intuitivo, maneggevole, ben strutturato... insomma potrebbe interessare anche i non addetti a i lavori!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEX di Antonio Ciampitti · Via Bugatti, 13 · RHO

Vidi PC 12 è un digitalizzatore video a 12 bit per PC. Visualizza immagini a 4096 colori con una risoluzione massima di 1024 x 768 sulle schede VGA supportate. Il tempo di digitalizzazione è meno di 1 secondo per le immagini a colori e in tempo reale a 16 livelli di grigio da segnali video in movimento. **£. 499.000**

Vidi PC 24 è un digitalizzatore video a 24 bit per PC. Visualizza immagini a 4096 colori con una risoluzione massima di 1024 x 768 sulle schede VGA supportate. Il tempo di digitalizzazione è meno di 1 secondo per le immagini a colori e in tempo reale a 256 livelli di grigio da segnali video in movimento. **£. 749.000**

Media Pro Plus digitalizza in tempo reale i segnali video PAL e S-VHS. **£. 899.000**

Tutte le versioni sono fornite di software di gestione compatibile co Windows e DOS

VIDEO BLASTER

Interfaccia multimediale per PC

Acquisisce immagini video composite da tre sorgenti diverse, supporta sistemi NTSC e PAL. Acquisisce nei formati PCX, TIFF, BMP, MMP, GIF e TARGA. Risoluzione 640 x 480. Mixer audio, amplificatore di suono stereo.

Compatibile PC-AT e superiori, Slot 16 bit, MS-DOS 3.1 e superiori, Monitor VGA o Multisync 50-70 Hz. **£ 599.000**

Beetle Mouse per Amiga e PC

£. 49.000

Schede VGA per PC con 2 Mb NCR RAM DAX XGA
£ 330.000
65536 COLORI

Schede Video TIGA Texas 60 MHz
£ 550.000
16,7 MILIONI DI COLORI

AUDIO BLASTER

Scheda multimediale, Software professionale di composizione e performance musicale per Windows, Connessione MIDI, Set di giochi PC, Sintetizzatore, Mixer.
Per tutti i PC compreso XT. **£. 199.000**

SYNCRO PC

È un hard disk ad alta velocità in grado di produrre copie dei vostri dischi in soli 30 secondi!!

SOLO L. 150.000

Syncro Express è un sistema per la duplicazione di floppy disk che produce la copia in circa 30 secondi • Syncro Express è composto da hardware e da software per compatibili PC/AT • Syncro express richiede un PC con 2 disk drive, e funziona controllando la seconda unità come slave, ignorando il contriller del PC. In questo modo si attiene una duplicazione ad alta velocità • Menu per la selezione delle tracce di Start/End, fino a 85 tracce • Molto semplice da usare, non necessita di conoscenze particolari, si installa in pochi minuti • Perfetto per il trasferimento fra dischi da 5,25" e 3,5" (copia dischi della stessa capacità) • Ideale per club, associazioni e per i vostri dischi • Non dovrete più aspettare per avere una copia • Probabilmente il miglior sistema di duplicazione che vi possa servire • Con l'utilizzo della tecnologia CUSTOM LSI CHIP, la scheda Syncro Express può trasferire una immagine MFM dal disco originale direttamente sul vostro disco vuoto, semplicemente e senza conoscenze particolari. Sono necessari due lettori per Floppy Disk.

È SEVERAMENTE VIETATO FARE COPIE DEL MATERIALE!!!

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

© NEX INTERNATIONAL 1993 - TUTTI I DIRITTI RISERVATI - TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

NEX INTERNATIONAL
HARDWARE E SOFTWARE

DI ANTONIO CIAMPITTI

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO VIA BUGÂTTI, 13 - 20017 RHO (MI) **02/93505280**
PER LE ORDINAZIONI POTETE TELEFONARE ALLO **02/93505942**
OPPURE MANDARE UN FAX ALLO **02/93505219**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

NOVITÀ ASSOLUTA

AMIGA 4000/30/3/80

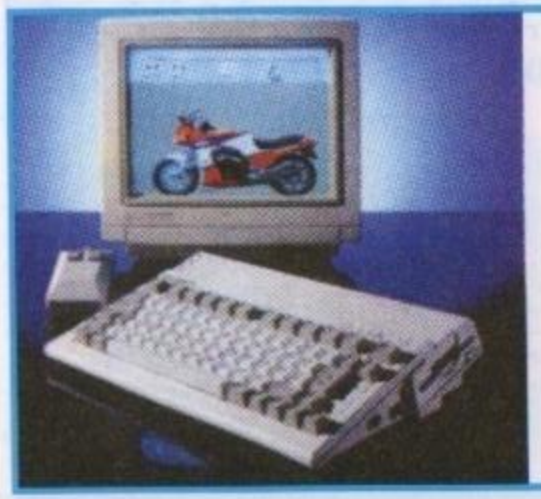
68030 con 80 Mb HD - 4 Mb Ram

Scheda di interfaccia SCSI per Amiga 4000
L. 80.000

AMIGA 4000

il potentissimo computer Commodore con prestazioni da workstation.

CPU Motorola 68040
Clock 33 MHz, 256.000 colori
AmigaDOS 3.0
6 Mb di RAM, HD 130 Mb



AMIGA 600

£. 539.000

Ram 1Mb, Clock a 32 bit, Interfaccia HD incorporata
Modulatore PAL incorporato

Con HD 47 Mb £. 839.000, in omaggio "Super Tools Utility"

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Avere a disposizione una macchina veloce a basso costo è diventato realtà, con il nuovissimo

Amiga 1200

un computer piccolo dalle grandi prestazioni:
CPU Motorola 68020, Clock 14 MHz
1 Mb ROM, 2 Mb di RAM esp. a 10 Mb
Risoluzione video 1280 X 512, 256.000 colori
Disk Drive da 3,5" 880 Kb, HD opzionale
2 porte per mouse, joystick, paddle
centronics, seriale RS232C fino a 31250 baud
uscita audio stereo, PCMCIA, 1 slot per processore alternativo
AmigaDOS 3.0 italiano con possibilità di lettura/scrittura MS-DOS

£. 750.000

AI PRIMI 100 ACQUIRENTI IN OMAGGIO UN JOISTICK MICROSWITCH DEL VALORE DI £. 50000

NOVITÀ PER AMIGA 1200

Drive Esterno Slim Passante
L. 134.000

Espansione 4 Mb con acceleratore e coprocessore 68882 opzionale 25 Mhz
L. 530.000

FPU 68882 25 Mhz
L. 285.000

Scanner a colori Manuale 400 Dpi 256 tonalità, con Software grafico
L. 600.000

Scanner B/N 256 tonalità 400 dpi 105 mm
L. 279.500

Scanner da Tavolo 300 Dpi 256 milioni di colori, con Software grafico ½ A4
L. 690.000

Digitalizzatore professionale Studio Stereo-Fonico Utile anche per Karaoke
L. 199.000

Espansione A1200 e 600
1 Mb L. 129.000
2 Mb L. 350.000
4 Mb L. 490.000

Drive esterno 20 Mb SCSI Floptical
L. 999.000

Hard Disk Interno 2,5" 60 Mb
L. 590.000

per A1200 e 600 80 Mb
L. 689.000

per A1200 e 600 120 Mb
L. 949.000

Coppia altoparlanti autoamplificati 5W
L. 59.000

NEGOZIO: 02/93505280 • ORDINAZIONI: 02/93505942 • FAX: 93505219

NEX di Antonio Ciampitti - Via Bugatti, 13 - RHO

CONFIGURAZIONI PC

TUTTE LE CONFIGURAZIONI SONO COMPRENSIVE DI MOUSE COMPATIBILE MICROSOFT
MONITOR A COLORI SUPER VGA 14" MULTISYNC 0.28 DP E DOS 5 ORIGINALE

Computer 80286-20 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Schede Video Vga 250Kb 800x600 Chip ACUMOS - Uscite Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con Switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 1.834.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.150.000

Computer 80386SX-33 - 1Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.700.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.635.000

Computer 80386DX-40 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 2.885.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.290.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.540.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.780.000

Computer 80486DX-33 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.990.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.670.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 3.865.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.050.000

Computer 80486DX2-50 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.245.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.175.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.430.000

Computer 80486DX-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Scheda Video Ovga 1Mb 1280x1024 Chip OAK - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.685.000

Computer 80486DX2-66 - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.875.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 105Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.670.000

Computer 80486DX2-66 Local Bus - 64Kb Cache - 4Mb Ram - Floppy Drives 1.44Mb - Hard Disk 210Mb - Acceleratore grafico Local Bus Chip S3 - Uscite: 2 Seriali 1 Parallela 1 Game - Tastiera Chicony con switch Futaba con soft-click - Ms Dos 5.0 con manuale in italiano L. 4.930.000

386SX-25 NOTEBOOK 1MB HD60MB (1 pz.)
M/B 80386SX-25, Clock 25Mhz, DRam 1Mb (Espandibile a 1 Mb o a 5Mb), Floppy Drive 1.44Mb, Hard Disk 60Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGa, Porta per Floppy Drive esterno 5.25", 2.5 ore circa di autonomia, Peeso 3.2 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batteire, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 2.725.000

Scheda di espansione da 1Mb	L.	92.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	115.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	115.000

486SLC-25 NOTEBOOK 2MB HD120MB TRACKBALL (1 pz.)
M/B 80486SLC-25, Clock 25MHz, DRam 1Mb (Espandibile a 4Mb o a 6Mb), Trackball, Possibilità di aggancio a dockin station (espansioni), Floppy DFrive 1.44Mb, Hard Disk 120Mb, Batteria, 2 Porte Seriali, Porta Parallela, Porta per tastierino numerico, Porta per monitor esterno VGA, 1 Slot di espansione 110 pin. 4.0 ore circa di autonomia, Peso 2.9 Kg., Schermo VGA 10" retroilluminato, Borsa per trasporto, Alimentatore/Carica batterie, Manuali, Ms Dos 5.0 con manuale in italiano. L. 4.115.000

Scheda di espansione da 2Mb	L.	184.000
Scheda di espansione da 4Mb	L.	356.000
Batteria di riserva	L.	115.000
Tastierino numerico esterno	L.	57.000
Adattatore per presa auto accendisigari	L.	57.000
Scheda fax/modem interno	L.	310.000
Dockin station	L.	356.000

(2 slot standard, 2 seriali, 1 parallela, presa per monito esterno, presa per tastiera esterno o tastierino numerico esterno)

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

ORARIO NEGOZIO: 9.30/12.30 - 15.30/19.20 • CHIUSO LUNEDÌ E GIOVEDÌ MATTINA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K NEWS

BABY SIERRA

La Sierra ha deciso di impegnarsi nel campo del software educativo. Per farlo ha istituito una nuova etichetta che si chiama Sierra Discovery. La nuova etichetta parte subito in quinta, con una serie di titoli (per l'esattezza sei) già pronti per la distribuzione: *The castle of Dr. Brain, The island of Dr. Brain, Ecoquest I - the search for Cetus, Ecoquest II - the lost secret of the Rain Forest, Mixed up Mother Goose e Quarky and quaysee's turbo science.* Tra breve dovrebbero uscire altri titoli tra i quali *Twisty history, Mixed up fairy tales e Alphabet Blocks*. Tutti i titoli, sia quelli già in circolazione che quelli in uscita saranno realizzati per PC. Le scatole dei giochi conterranno il coupon per iscriversi al Sierra Discoverer Club, con relativi gadget come T-shirt e orologi del club a prezzi stracciati.

AAA Cercasi

Eccovi giunti all'appuntamento dedicato alle offerte di lavoro per aspiranti programmatori e grafici. Questo mese la grande novità è rappresentata dalla presenza di (udite udite) una software house italiana (come dire, l'occasione per fare il lavoro che sognate da una vita e per di più sotto casa vostra). Vi ricordiamo di rispondere solo inviando del materiale da voi realizzato, e non delle generiche offerte di collaborazione. Non vi aspettate una risposta scritta, né che vi venga restituito il materiale che inviate. Ricordate che le Software house cercano persone veramente in gamba, e che per lavorare con loro sarà necessario probabilmente trasferirsi nella città della loro sede.

La **Ocean** è alla ricerca di **programmatori, grafici** e **designer** di esperienza per la realizzazione di nuovi progetti. La sede di lavoro è quella della casa madre, a Manchester, con possibilità, nell'immediato futuro, di un trasferimento nella sede americana della Silicon Valley.
Inviate il materiale a: Gary Bracev, Ocean Software Limited, 2 Castle Street, Castlfield, Manchester, M2 4LZ.
Progetto Software ricerca collaboratori per lo sviluppo di software in ambiente Amiga/Ms-Dos/Ms-Windows/Macintosh. Si richiede ottima conoscenza di almeno uno degli ambienti operativi citati e del linguaggio C e/o Assembler. Costituisce titolo preferenziale l'avere già realizzato prodotti finiti o in fase avanzata di completamento. Per informazioni contattate:
Progetto Software, Casella Postale Aperta, 10095 Grugliasco (TO), Tel 011/700358 - Fax 011/7708159

WEEKEND SEGA

Siete dei videomaniaci incalliti? Vostra moglie ha intentato causa di divorzio accusandovi di dedicare troppo tempo ai videogiochi (c'è poco da ridere, è successo davvero!)? I vostri amici non si ricordano più l'ultima volta che vi siete fatti vedere al bar? Beh, il consiglio che vi avremmo dato fino a qualche tempo fa (va bene il videogioco, ma non al punto di diventare "videorinco"!) sarebbe stato: rilassatevi, prendetevi una bella vacanza. Adesso bisogna stare attenti anche a dare questi consigli: si potrebbe finire nel posto sbagliato, a Bournemouth per esempio.

Nell'amena cittadina costiera britannica, un albergo sta infatti organizzando dei week-end videogiocosi. In pratica, si arriva nell'albergo opportunamente attrezzato il venerdì sera e si viene coinvolti in una serie di tornei vari sui più bei giochi che girano sulle console di casa Sega. Un'esperienza unica per incontrarvi con persone giunte al vostro stesso stato di alienazione, il tutto alla veramente modica cifra di 50 sterline a testa (circa 110 mila lire) per il week end, con un trattamento di pensione completa (per forza, il risparmio è garantito dalla tipica anoressia da intrippamento videoludico). Chi fosse interessato a trascorrere un weekend di questo genere può telefonare al Sidney House Hotel allo 0044 (202) 555536 e chiedere di Barbara McVeigh. E al ritorno telefoni in redazione: compriamo un resoconto sul weekend a scatola chiusa.

MONOPOLI FRANCESI

La Hachette, la più importante casa editrice francese, proprietaria di testate come Paris Match, Elle e Première, ha recentemente acquistato la Sipress, casa editrice di "Joystick" e "Joypad". Le due testate hanno una notevole importanza nazionale: "Joystick" è la rivista leader indiscussa del settore computer con circa 80.000 copie vendute, mentre "Joypad", nel settore console, è seconda soltanto a "Console Plus" della EM Images, con 70.000 copie mensili. Questa operazione commerciale testimonia l'importanza che i videogiochi - e di conseguenza le riviste specializzate - stanno assumendo nel mercato francese.

AMIGA SENZA FRONTIERE

Nuovo colpo del colosso americano Commodore che si è assicurato un grosso successo internazionale d'immagine per la già gettonatissima linea Amiga. Alcuni componenti della famosa famiglia di home computer sono stati infatti scelti dalla St. Claire Communication per lo sviluppo dei tre sistemi multimediali "kiosk". "La scelta di Amiga - ha dichiarato Peter Duglas, presidente della St. Claire - è in funzione delle eccezionali qualità presenti in questa linea: le capacità multimediali, il video e l'audio digitale, le capacità multitasking, aumentano notevolmente le prestazioni di ciascuno dei nostri sistemi...". Una bella soddisfazione per i boss di casa Commodore, sempre più spesso accusati di produrre una macchina ormai priva di futuro, ma anche una grossa rivincita per tutti i possessori di Amiga del mondo, perennemente coinvolti in risse verbali con i loro cugini "PC-ofili". Un consiglio: ritagliate questa notizia, evidenziate la dichiarazione virgolettata e conservate il tutto per un futuro impiego.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K NEWS

ERRATA CORRIGE

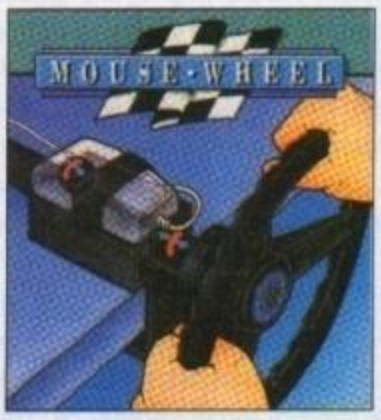
Zool, Ninja della ennesima dimensione, nonché novello superstar del videogame, ha voluto personalmente smentire le voci che erano circolate al riguardo di una sua presunta appartenenza alla famiglia delle formiche. "C'è una bella differenza - ha spiegato Zool in una recente e rapidissima visita sul nostro pianeta - tra una semplice formica e un abitante del cosmo interstellare impegnato in una strenue lotta per la difesa della ennesima dimensione" A questa dichiarazione la form... ops, l'essere cosmico ha fatto seguire una dimostrazione pratica a base di salti e calci volanti sottolineati da un "provate a far fare tutto ciò ad una formica". Un nostro fortunato redattore è riuscito ad assistere personalmente a questa esibizione e addirittura è riuscito anche a porre una domanda al ninja cosmico sulla realizzazione di Zool 2. "L'ennesima dimensione, fonte e supporto di ogni immaginazione, è in gravissimo pericolo - ha dichiarato scuro in volto - La prossima volta che mi vedrete vi presenterò la mia nuova allieva. Lei mi aiuterà nel mio durissimo compito di sconfiggere Krool e il suo potentissimo alleato Mental Block" Allieva? Krool? Mental Block? Inutile porsi ulteriori domande: in un nanosecondo Zool era nuovamente sparito, lasciandoci tutti i nostri dubbi.

3DO: nuovi licenziatari

La 3DO, di cui abbiamo abbondamente parlato in K47, continua a mietere successi. L'onda lunga dell'entusiasmo con cui è stato accolta la nuova piattaforma multimediale a Las Vegas continua e l'elenco delle case che si sono precipitate nella corsa per ottenere la licenza per la produzione di software per il 3DO si sta allungando a vista d'occhio. Un primo elenco lo publicammo due numeri fa, ora è già necessario un ampio aggiornamento (nell'elenco sotto riportato spiccano tra gli altri diversi grossi nomi, come Activision, Chrysalis, Domark, Namco, Sierra, Warner Brothers, Westwood Studios e altri ancora):

Accent Media Productions Inc.
Access Software Inc.
Activision Inc.
Alexandria Inc.
Angles Media Group Inc.
Beam International Pty Ltd.
Bignet USA
Bits
Black Pearl Software
Blue Planet Software
Burt Sloane
Chrysalis Multi-Media
Cimarron International Inc.
Cineplay Interactive
Coconuts Japan Co. Ltd.
Creative Edge
Creative Multimedia Corp.
Delta Tao
The Development Group
Digital Expression
Digital Productions Inc.
The Dinkins Group Inc.
DOC's Hi Tech Game Products Inc.
Domark Group Ltd.
The Dreamers Guild
Dynsys Technologies
Europress Software Ltd.
Gametek Inc.
Humming Bird/Mac Inc.
The JLR Group Inc.
Magicom Software
Microvalue/Flair
Midsoft Corporation
Multicom Publishing Inc.
Namco Hometek Inc.
Neoteck Interactive
Outside Edge
PF Magic
Pony Canyon Inc.
Purdy & Company
Quadra Interactive
ReadySoft Inc.
Rebellion
Sense 8 Corporation
Sierra On Line
Silicon & Synapse Inc.
Sprytes Ltd.
Stormfront Studios
Syracuse Language Systems Inc.
Telenet Japan Company Ltd.
Thornley Trading Ltd.
Tom Nicholson Associates Inc.
Top Ten Software Inc.
Victor Musical Industries Inc.
Visions of Reality Corporation
Warner Brothers
Western Technologies/Engineering
Westwood Studios
Xiphias

MOUSE WHEEL



Siete appassionati di corse automobilistiche? Fate rombare il motore delle vostre Alfasud taroccate con coprivolante in pelo di yeti tibetano (un trauma mortale per un qualsiasi animalista) mentre attendete il verde al semaforo, e poi partite regolarmente sgommando? La domenica portate la vostra (sventurata) moglie sul circuito di Monza per farle provare l'ebbrezza della vostra guida spericolata? In autostrada non fate altro che imprecare con quegli "imbecilli che vanno a 130 in terza corsia", abbronzandoli con i vostri abbaglianti alogeni al neutrino finché, completamente accecati, vanno a schiantarsi da qualche parte lasciandovi la strada libera? E ancora, perdereste il posto di lavoro per una sfida a Formula 1 Grand Prix? Bene, se a tutte le domande sopra esposte avete risposto affermativamente (e non senza una punta di orgoglio...) beh, vuol dire che rappresentate la perfetta incarnazione di un personaggio partorito dalla mente geniale di Carlo Verdone. Se invece i vostri "sì" sono limitati alla prima e all'ultima domanda (come ci auguriamo per la vostra e - soprattutto - nostra incolumità) siete sicuramente interessati all'acquisto del Mouse wheel, un semplicissimo meccanismo in grado di trasformare un vostro qualsiasi mouse in un volante per guidare in modo più naturale i giochi di corsa. L'installazione è semplicissima, reversibile (in qualsiasi momento e senza alcun problema potete tornare ad avere tra le mani il vostro mouse) e il suo funzionamento è assolutamente meccanico, ed in quanto tale adattabile a qualsiasi macchina: Amiga, Pc e Macintosh. Insomma, una specie di uovo di Colombo, importato e [illegible] Lago Soft Mail (tel.: 031/300174).

Scontri tra titani

Si preparano momenti caldi per gli appassionati di *D&D*, il gioco di ruolo più famoso e diffuso del mondo (O.K. traduciamo per i "non addetti ai lavori": *D&D* sta per *Dungeons & Dragons*, un gioco di ruolo famosissimo in tutto il mondo). Stavamo dicendo che per gli amanti di *D&D* sta arrivando il gran giorno, quello del campionato nazionale, giunto ormai alla sua sesta edizione. Da adesso e fino al 15 maggio si svolgeranno le sessioni eliminatorie locali. Dal 15 maggio al 15 luglio invece si terrano le semifinali per selezionare le 10 squadre (composte da sei elementi ciascuna) che avranno diritto di accedere alla finalissima di Gradara (PS).
Sponsor ufficiale della manifestazione sarà l'agenzia nautica Altura, che metterà le sue barche a vela a disposizione delle prime tre squadre classificate, per una crociera nell'arcipelago toscano.
Per ulteriori informazioni potete contattare la associazione culturale e ricreativa Agonistika, Via Pisacane, 6 - 00152 Roma. Tel. 06/5899287

OCCHIO AL CLONE

La ditta inglese John Richardson Computers, vincendo una causa contro una ditta di software per il settore farmaceutico, ha creato un nuovo precedente sull'applicazione legale delle norme per la protezione del software. La corte ha infatti riconosciuto l'importanza dell'aspetto e dell'atmosfera - in inglese "look and feel" - di un gioco, dell'impatto complessivo che ha sul pubblico. Fino ad ora la legge proteggeva tutto il materiale artistico (grafico sonoro) ed il codice con cui il gioco veniva programmato, ma se un altro prodotto, scritto con un codice completamente diverso e con musiche e grafica non identici, aveva come risultato finale qualcosa di molto simile al suo "ispiratore", non c'erano norme specifiche che permettessero una tutela del titolo originale.
Ora un gioco con un codice differente ma un risultato simile può essere considerato come un'infrazione delle leggi sul diritto d'autore. Come punto di riferimento, la corte potrà tener conto delle trovate innovative del titolo originale che sono state in seguito riutilizzate dai cloni.
"Se la legge è diventata più dura, dandoci la possibilità di intraprendere azioni legali contro chi pensiamo possa aver infranto i nostri copyright, allora non possiamo che considerarla una buonissima notizia", ha dichiarato John Bickley, general manager della Psygnosis, il cui gioco *Lemmings* è stato "copiato" da diverse case che hanno cercato di cavalcare l'onda del suo successo internazionale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K NEWS

DISCHI CALDI

Brutte notizie per tutti quanti. Pare che stia per essere promulgata una normativa comunitaria a difesa delle ditte europee produttrici di floppy disk. Il lettore poco avezzo alla terminologia politica ed economica starà pensando: e a noi cosa interessa? In soldoni il fatto che si faccia un'azione di difesa della produzione europea di dischetti non vuol dire altro che dazi doganali a carico dei dischetti importati dalle terre del Sol Levante (notoriamente molto meno costosi di quelli prodotti nel vecchio continente), e di conseguenza un drastico aumento dei prezzi a carico nostro. Lo stesso meccanismo perverso che porta un'automobile giapponese assimilabile ad una Fiat 500 a costare come un Mercedes 300? A soffrire per questo aumento (si parla di qualcosa come un 30% in più) non saremo soltanto noi, utenti finali, ma anche (se non soprattutto) tutte le riviste di informatica ed affini che offrono l'accoppiata rivista più dischetto con programma. Basti pensare che in Europa in un anno girano decine di milioni di dischetti dati in omaggio assieme a diverse riviste. L'eventuale aumento porterà quasi certamente a un relativo aumento del prezzo di copertina di queste riviste. Insomma, a rimetterci saremo ancora una volta noi!

FUJITSU SI CONSOLA

Il colosso giapponese Fujitsu ha deciso di buttarsi nel grande (ed evidentemente ricchissimo) business del CD con il lancio di una nuova macchina "fatta in casa" che sarà basata come supporto sul CD. La macchina è in vendita in Giappone già da fine febbraio, ed è stata battezzata con il nome Marty. Sotto il cofano di Marty ruggirà il potente, ancorché piuttosto costoso, motore della macchina multimediale FM Towns. Ricordiamo che l'FM Towns in Giappone aveva incontrato molto più i favori dei produttori di giochi piuttosto che quelli dei consumatori, visto soprattutto che il suo prezzo in yen era, yen più yen meno, il corrispondente italiano di 2 milioni di lire. Non è invece ancora ben chiaro con quale prezzo Marty verrà importato in Europa, anche se una cosa certa è che, se vorrà essere un minimo competitivo come macchina da gioco, il suo prezzo dovrà essere sensibilmente al di sotto di quei 2 milioni. La console supporta tutto il software esistente per l'FM Towns, e secondo la Fujitsu entro fine Marzo dovrebbe già disporre di almeno 300 titoli.

LEMMINGS A RUBA

***Lemmings 2* ha cominciato ad andare fortissimo prima ancora di essere messo in vendita. E'stato infatti reso noto che presso i rivenditori di tutto il mondo sono state prenotate nelle settimane precedenti l'uscita del gioco qualcosa come 150.000 copie del proseguimento della saga dei piccoli animaletti con manie suicide. "La risposta che abbiamo avuto dal mercato - ha commentato il general manager della Psygnosis, John Bickley - ci ha portato a credere che *Lemmings 2* potrà battere ampiamente tutti i record che avevamo ottenuto con il primo" e, aggiungiamo noi, scusate se è poco!**

Pix Pub

Avete mai pensato di aprire un Pix Pub? La risposta è scontata: no certo, se non altro perché non sapete neppure cosa voglia dire. Bene, allora ve lo spieghiamo noi. Il Pix Pub (nome per esteso Pix Pub video Menu) è un locale dotato di un sistema informatizzato di gestione delle ordinazioni. In soldoni significa che su ogni tavolo del locale sono sistemati un monitor e una tastiera (o un mouse) collegati tutti quanti ad un server. Avete già colto l'utilità di questo sistema? No, non serve per scambiarsi teneri messaggi da un tavolo all'altro (anche se potrebbe essere un'idea da non scartare), quanto piuttosto per effettuare ordinazioni in tempo reale e senza bisogno di camerieri (un bel risparmio!). Ma non è tutto...

Ogni unità può essere dotata di programmi accessori (leggasi giochi e giochilli vari) per intrattenere il cliente nell'attesa che arrivi ciò che ha tele-ordinato. Questo per quanto riguarda il cliente, ma per il gestore della Cross Line di Genova (la ditta che ha avuto la pix-idea) i vantaggi sono notevoli: tempi di distribuzione ridottissimi - 4 minuti per una bevanda, 10 per una cibaria - risparmio di oltre il 30% di personale e decine di centinaia di migliaia di milioni di miliardi di clienti (si fa per dire...).

Citizen per Amiga

A fine marzo Citizen Europa annuncerà la realizzazione di un nuovo driver per le stampanti che lavorano con Amiga. Il Citizen Print Manager (questo sarà il suo nome) migliorerà i risultati di stampa e offrirà maggiori opzioni a tutti gli utenti Amiga che utilizzano una stampante Citizen. Il Software costerà circa 35.000 lire e sarà completamente compatibile con i sistemi operativi Commodore attualmente in circolazione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

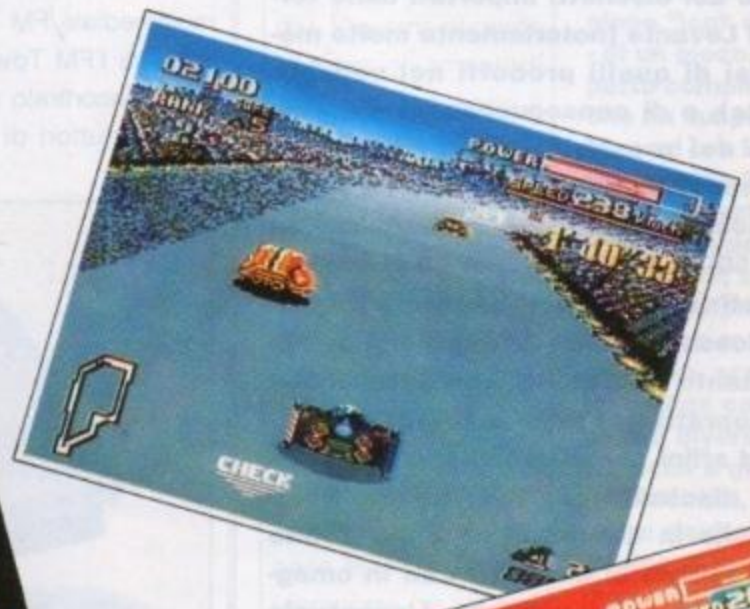
http://www.oldgamesitalia.net/

F-ZERO

La Formula Uno del futuro corre più veloce della tua immaginazione.

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

LA TUA ABILITÀ DEVE FARE UNO SCATTO IN AVANTI PER PILOTARE F-ZERO, IL GIOCO PIÙ VELOCE DEL MONDO. INSERISCI LA CASSETTA NEL TUO SUPER NINTENDO E VOLA! A POCHI CENTIMETRI DALLA PISTA, A POCHI SECONDI DAL RECORD, SCOPRIRAI L'INTENSA EMOZIONE DELLA SFIDA ASSOLUTA.



- VETTURE E PILOTI CON CARATTERISTICHE DI GUIDA DIVERSE
- MEMORIZZAZIONE DEI MIGLIORI TEMPI
- 15 CIRCUITI SU 9 PIANETI DIVERSI
- 3 LIVELLI DI ABILITÀ
- SUONO STEREO
- ECCEZIONALE GIOCABILITÀ

BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT

GiG

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, ale.

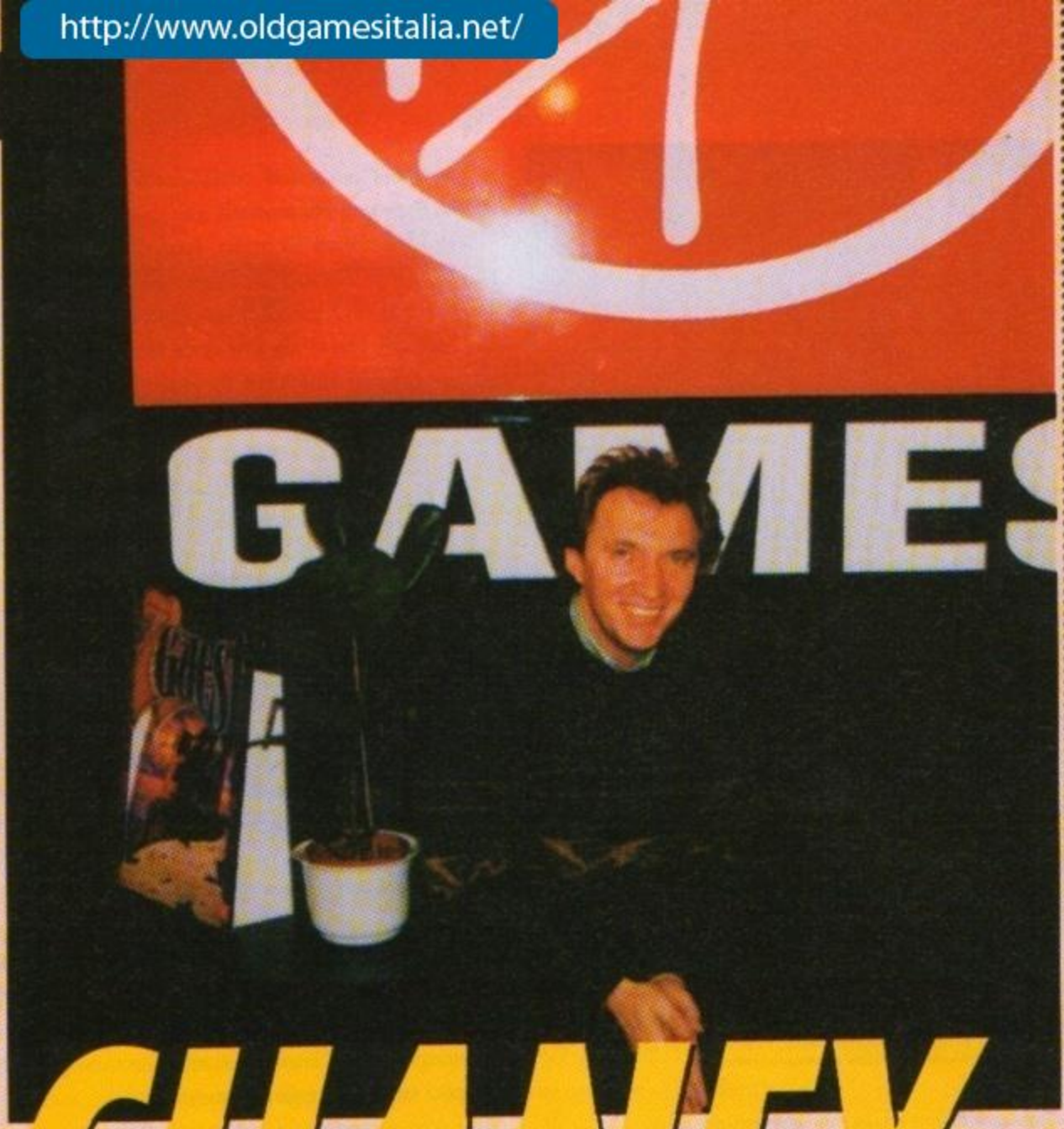
Nintendo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVISTA A

Tim Chaney, Direttore Generale della Virgin Games, è una delle persone più importanti dell'industria mondiale del software. In questa intervista esclusiva ci parla della Virgin, del software per CD e del futuro del divertimento elettronico.



TIM CHANEY

Managing Director della Virgin Europa

Tim Chaney non incontra spesso i giornalisti, è stato un onore quindi avere l'occasione di fare una chiacchierata personalmente con lui. Nel contempo abbiamo preso la palla al balzo sfruttando questa ottima occasione per ottenere informazioni fresche sul colosso Virgin attraverso il suo Managing Director.

Quali sono i tuoi compiti? In cosa consiste il tuo lavoro?

"Devo apparire in pubblico ogni giorno, e questo presuppone lunghi viaggi. Recentemente uno staff televisivo mi ha fatto una domanda come quella che mi hai fatto tu: mi hanno ripreso per cinque ore e alla fine hanno realizzato un passaggio televisivo da un minuto.

La mia posizione come Managing Director europeo è importante quanto quella che rivesto all'interno della Virgin in generale.

La società è divisa in tre sezioni: quella europea, quella giapponese e quella americana. Dato che faccio parte del consiglio sono interessato anche alle altre due sezioni. In Europa ho degli obiettivi ben precisi e devo cercare di raggiungerli La mia funzione principale è strategica, e riguarda i progetti a lungo termine. Nella compagnia tutti lavorano in un campo specifico e su tempi diversi. Il mio staff si occupa della gestione dell'azienda. Nonostante io abbia il diritto all'ultima parola, lascio che gli altri facciano il loro lavoro senza interferire troppo, perché sono molto competenti nel loro campo. Di certo comunque devo controllare ciò che fanno, perché se alla fine della giornata il lavoro non va bene, sono io il responsabile di tutto. Io supervisiono i progetti con 18 mesi di anticipo.

Riguardo agli altri settori della Virgin, lo sviluppo per la Sega, il marketing, le pubbliche relazioni, lo sviluppo su CD ecc. sebbene siano comunque sotto la mia direzione, qui tendo a non interferire del tutto; non è il mio modo di lavorare. Anche se talvolta non sono d'accordo con le decisioni, ad esempio, del settore marketing, nella maggior parte dei casi lascio che siano loro a prendere le decisioni, perché conoscono sicuramente meglio di me le loro questioni. Credo nel mio staff e penso che una mia interferenza influenzerebbe negativamente la qualità del lavoro. Le cose funzionano bene: ora della fine le responsabilità fanno sempre capo a me, ma è questo il mio lavoro".

Ammettiamo che ci sia un gioco americano che non è adatto al mercato europeo: fermi la sua uscita?

"Gli Stati Uniti creano prodotti specifici per il loro mercato che noi in genere pubblichiamo qui in Europa, ma potremmo senza dubbio bloccarne l'uscita".

E quando realizzate un progetto qui in Europa tenete d'occhio anche il mercato americano?

"Certamente. Se non riusciamo ad ottenere una licenza mondiale ci buttiamo sui mercati americano ed europeo, se non riusciamo ad ottenere neanche quello americano allora rimaniamo in Europa. Quando otteniamo la licenza per un gioco cerchiamo i migliori sviluppatori per realizzarlo (indifferentemente dal mercato per cui stiamo lavorando), quindi decidiamo per quale formato verrà realizzato il gioco; in questa fase dobbiamo tener conto del fatto che, per esempio, in America nessuno ne farebbe una versione Master System, quindi dobbiamo trovare noi i migliori sviluppatori per quella versione. In Inghilterra abbiamo le persone adatte per le versioni Master System mentre in America possono fare quelle per Game Gear. Lo stesso concetto si può applicare per i formati per home computer e CD. Cerchiamo di tenere sempre conto dell'intera società in ogni cosa che facciamo.

Un esempio può essere il gioco Jimmy White Snooker: *lo snooker non è molto conosciuto in America, mentre il Pool (la carambola) è molto popolare, un po' come in Francia. Abbiamo fatto un compromesso e abbiamo creato due giochi eccellenti: in America si chiamerà* Pool Shark *e, soprattutto per il PC, avrà*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Caroline Stokes, simpatica e graziosa "pierre", è una dei quaranta dipendenti della Virgin Games UK.

dRichard Branson, fondatore della Virgin Records negli anni '70 e uno degli uomini più ricchi del Regno Unito.

una confezione ed un marketing diversi".

La Westwood collabora con voi oppure è parte integrante della Virgin?

"Adesso la Westwood è proprietà della Virgin Games. Hanno cinquanta persone che lavorano negli uffici di Las Vegas su certi tipi di prodotti. Negli ultimi 18 mesi la Virgin è cresciuta moltissimo. Abbiamo cercato di acquisire società o sviluppatori tenendo conto di moltissimi formati. Non vogliamo soltanto società che lavorano su CD-ROM e creano un sacco di prodotti alla 7th Guest.Cerchiamo di ottenere sviluppatori ognuno con il proprio stile ed esperienza e la Westwood risponde a questi requisiti. Vorremmo una società specializzata in giochi sportivi, una in programmi musicali, ecc.

Westwood ci darà Kyrandia, Lord of Lor, Dungeon Master, *giochi di ruolo che rappresentano il meglio nel loro settore, e sono esclusivamente legati al nostro nome".*

Non pensate che ci sia una certa tendenza ad avere più sviluppatori americani, forse perché la loro esperienza su PC è maggiore?

"Sì, c'è una parte di verità in questa affermazione. In realtà lo stesso lavoro potremmo farlo anche noi, ma, sfortunatamente, i prodotti europei non vendono molto bene in America. Il mercato americano è dominato da certe case, come la Sierra, la Microprose e la Lucasarts. Ci sono stati, in effetti, soltanto un paio di giochi europei che sono diventati dei veri "hit" in America, Populous *e* Lemmings. *Gli americani devono pensare al loro mercato e lavorare per le richieste del loro pubblico, quindi certi tipi di giochi vengono prodotti solo negli Stati Uniti. Probabilmente la stessa cosa accadrà nel mercato del CD nei prossimi anni: la maggior parte dei prodotti verrà dagli Stati Uniti".*

La Virgin e le altre case leader del settore stanno riducendo sempre più la produzione di titoli Amiga per il mercato europeo in cui l'Amiga è ancora il più diffuso? È sicuramente interessante lavorare su macchine più potenti, ma se guardiamo giochi come *Lemmings* **e** *Chaos Engine* **notiamo che sono prodotti semplici ed efficaci e girano su Amiga.**

"Sì, è vero, stiamo producendo giochi sempre più sofisticati, e prendo nota della critica. Non stiamo, tuttavia, ignorando il mercato Amiga, e faremo uscire, nel corso di quest'anno, alcuni prodotti per quella macchina. Dovete tener conto, però, che il mercato Amiga in America è praticamente morto, e si vendono ormai soltanto poche migliaia di copie per titolo. I prodotti Amiga vengono venduti praticamente solo sul mercato inglese, tedesco o francese. Noi stiamo cercando di spingere la tendenza del mercato più in alto per permettere di dare al pubblico il prodotto migliore possibile. Vogliamo mostrare al nostro pubblico le possibilità delle macchine più sofisticate".

Volete dire che è la Virgin a decidere queste tendenze di mercato?

"In America ci sono pochissime società che lavorano su Amiga, ma la Virgin lo sta facendo e sta creando addirittura dei prodotti soltanto per il 1200. Prodotti come Global Gladiators *e* Spot, *che saranno fra i nostri titoli più importanti per console, verranno convertiti su Amiga".*

Come ricevete il "feedback" di ciò che state facendo?

"Il feedback migliore lo riceviamo dai giornali. Penso che le cose, quest'anno, cambieranno e dovremo fare molta più attenzione. Se pensate a giochi come Sonic *o* Streetfighter, *vi rendete conto facilmente del trend che il mercato ha avuto negli ultimi sei mesi. Infatti, nonostante il trend sia piuttosto fluido nei suoi cambiamenti, tende a fermarsi su prodotti come questi per circa sei mesi".*

Pensate che le possibilità delle macchine stiano crescendo ad una velocità superiore a quella delle capacità dei programmatori?

"I programmatori e gli sviluppatori non saranno mai completamente al passo con la tecnologia a meno che il mercato non ristagni a lungo. Questo è il motivo dello sfruttamento perfetto di macchine come lo Spectrum o il Commodore 64: in quel periodo la tecnologia si era praticamente fermata. Io penso che il boom delle console potrebbe continuare per un altro paio di anni, ma ciò che verrà dopo sarà qualcosa di molto più grande. Con The 7th Guest *abbiamo prodotto un gioco in full motion video (FMV), il futuro porterà possibilità ancora più innovative ed interessanti".*

Non stiamo raggiungendo un punto in cui, a causa di una esasperata ricerca di realismo, si perde l'obiettivo di un gioco per computer? Dovrebbe essere una forma di evasione e divertimento, ma oggi non viene lasciato nulla all'immaginazione?

"Questo dipende soltanto dal fatto che puntiamo su una ristretta minoranza. Sì, certo, si tratta di evasione. Quando porti qualcosa su PC ROM lo mostri ad un pubblico più vasto, lo fai diventare parte della vita quotidiana, come la TV. Attualmente le macchine da gioco sono nella camera dei ragazzi, non direttamente accessibili a tutta la famiglia. Noi pensiamo che le macchine del futuro saranno in soggiorno. Abbiamo anche cercato di distaccarci da programmi educational e multimediali. Il programma, o la macchina, darà all'utente quello che vuole, dal gioco all'educational arrivando fino a fare musica. Ci saranno molti altri settori, tanti che potranno attirare l'attenzione di tutti. Pensate a 7th Guest: è un gioco? Di sicuro è divertente! Interagite con il programma, dovete risolvere molti rompicapo, guardare sequenze animate, giocare con intelligenza. Non è necessaria una coordinazione occhio-mano. Penso che i giochi per come noi li conosciamo saranno solo una parte dello scenario complessivo.

Il 1994 sarà un anno strano: il mercato console raggiungerà uno dei suoi picchi più alti, tutti quanti si metteranno a produrre titoli CD, verrà lanciato il 3DO, nell'industria si affermeranno CD per Macintosh e console. Non penso che i mercati riusciranno ad amalgamarsi. Nel 1995 ci sarà un balzo delle caratteristiche hardware: non so quale macchina uscirà vincitrice da questo scontro, ma molto dipende da dove verrà piazzata in casa. I lettori CD ROM diventeranno parte integrante di tutti i sistemi: ci saranno prodotti di divertimento, di

VIRGIN GROUP

Ma su cosa si fonda attualmente il colosso Virgin? Cerchiamo di vedere nel dettaglio quali siano le diverse società che costituiscono il gruppo Virgin:

Virgin Music Group: è attualmente la sesta compagnia discografica mondiale, la più grande delle indipendenti. La casa non fa però più parte del Gruppo Virgin, in quanto è stata acquisita completamente dal gruppo EMI

Virgin Communications: di questa branca fanno parte la Virgin Games (a noi ben nota), la Virgin Television che si occupa di post produzione televisiva e di servizi, la casa editrice Virgin Publishing ed infine la Virgin Comunications vera e propria, che si occupa degli investimenti del gruppo nel campo televisivo e radiofonico (è proprio di questi giorni la notizia dell'acquisizione da parte della società del 50% di una radio londinese).

Virgin Retail Group: questa è la compagnia che si occupa della gestione dei 17 megastore inglesi e degli altri 17 diffusi nel resto del mondo (in Italia c'è quello di Piazza del Duomo a Milano). E' in previsione la realizzazione di nuovi Megastore. In inghilterra tra l'altro è nata una catena di 30 negozi (Virgin Games Store) che si occupa della vendita di video e board games.

Voyager investments: la più importante società che fa parte di questo settore è la Virgin Atlantic Airways, compagnia aerea che ha in dotazione 8 boeing 747 che collegano New York, Miami, Orlando, Los Angeles, Boston e Tokyo. Dalla sua nascita nel 1984 più di 5 milioni di passeggeri hanno volato con questa compagnia aerea.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

piccole dimensioni, nella camera dei ragazzi, ma anche prodotti da soggiorno. Sarà una specie di scatoletta nera e potrebbe essere una qualsiasi di quelle di cui si parla oggi. Se i lettori CD della Sega e della Nintendo andranno a finire nella camera dei ragazzi, allora vincerà il prodotto che riuscirà ad assicurarsi il posto dell'attuale TV o del videoregistratore".

Cosa ne pensa la Virgin del Cd-i della Philips?

"Con il System 2 e il chip Full Motion Video potrebbe essere un buon sistema, ma alla Philips hanno sempre detto che le loro macchine sono compatibili verso sistemi superiori. Penso che il problema stia nella poca qualità dei prodotti software Philips, ma credo che ormai si siano accorti delle loro lacune e possano operare dei cambiamenti. Il fatto che 7th Guest sia stato convertito per CD-I è un passo nella giusta direzione. È il primo prodotto che fa muovere degli sprite sulle loro macchine, e anche il primo con il chip FMV, e penso che i risultati saranno eccezionali.

Sembra che ci siano dei problemi per quanto riguarda la possibilità che nuovi programmatori si avvicinino al mondo del lavoro. Le case di software cercano gente che abbia già una grande esperienza, quindi prendono persone che sono già del settore. In effetti sono stati ben pochi i nuovi giovani programmatori che sono riusciti ad ottenere un certo successo negli ultimi due anni. Pensate ai Bitmap o ai Bullfrog, sono tutti veterani. Non avete paura che possa crearsi un gap tra voi e i nuovi programmatori poiché questi non hanno mai avuto l'opportunità di lavorare sulle macchine più avanzate del mercato? Un caso evidente è rappresentato dalle console, in cui nessun esterno può scrivere una riga di codice. Sarà così anche per il CD?

"Sono stato in questo settore fin dal principio, prima con la US Gold, e ricordo che passavamo molto del nostro tempo a vedere i giochi che ci venivano spediti da ragazzini aspiranti programmatori.

Molti di essi non erano un granchè, ma per alcuni valeva la pena. Hai toccato un tasto molto interessante e devo ammettere di non averci mai pensato. Devi pensare che le case si stanno lanciando molto sul mercato delle cartucce per console, ed è un mercato diverso rispetto a quello per computer, i rischi sono molto maggiori: se lanci un gioco devi essere sicuro che sarà un vero successo. Noi abbiamo qualche nuovo programmatore giovane che ci aiuta in Francia, del gruppo che ha sviluppato Another World, *ma effettivamente hai ragione. Hai menzionato praticamente l'unico gruppo di programmatori giovani che abbia avuto un certo successo, il Team 17; noi eravamo interessati ai loro prodotti, ma dato che loro non avevano interesse per i prodotti Sega non erano molto conosciuti fuori dal Regno Unito. Il Team 17 può essere il numero 1 in Inghilterra ma scommetto che non lo è in Francia ed in Germania, e bisogna tener conto anche di questo".*

Ma certamente se voi o la Psygnosis prendeste i giochi e li distribuiste, diventerebbero dei successi.

"Le società come la Psygnosis, la Sierra e la Microprose, ad esempio, hanno lavorato per anni per dare una certa reputazione al loro marchio...Sì, quei giochi potrebbero diventare un successo. Anche se Bill's Tomato Game *non ha venduto moltissimo. Quello di cui ci sarà bisogno in futuro saranno musicisti, grafici, esperti di animazione... I programmatori rivestiranno un'importanza minore, voglio dire che i programmi saranno molto incentrati sull'aspetto grafico. Abbiamo anche bisogno di contattare musicisti "reali" dell'industria discografica per creare colonne sonore commerciali. Saranno le persone che lavorano a Hollywood e alla Disney ad essere le più richieste. 7th Guest ha l'equivalente di 3000 dischetti di materiale grafico e solo 17K di codice".*

Che cosa prevedi per il 1993?

"Non penso che succederà nulla di particolarmente importante, quest'anno. La gente comincerà a parlare del supporto CD e a considerare le varie opportunità. Nella recente convention di Dublino (Arena '93, NdR) non si parlava d'altro: la Commodore, Ian Hetherington della Psygnosis, ecc. Penso che quest'anno ci sarà una lotta senza quartiere tra Super Nintendo , Mega Drive e il nuovo Mega CD, e sia il PC che l'Amiga, probabilmente, rimarranno indietro".

Nei tuoi incubi peggiori hai mai pensato che il CD potrebbe non avere successo, o comunque non trovare un sistema standard?

"No, a entrambe le domande. Penso che ci saranno sempre molti formati diversi e che, per quanto piccolo, il mercato in cui stiamo lavorando continuerà a crescere. Non abbiamo mai avuto uno standard sui computer o sulle console e non vedo perché dovrebbe essercene uno sui CD. Penso che ci saranno almeno nove macchine diverse".

Derek Dela Fuente

***Dune II*, della Westwood Studios, una delle società acquisite dalla Virgin Games nel corso di un indaffaratissimo 1992.**

VIRGIN IN NUMERI

Abbiamo parlato con Nikki Hemming, responsabile delle vendite in Europa della Virgin Games, e le abbiamo chiesto di darci qualche informazione tecnica e qualche numero riguardante la società.

Lo staff della divisione Virgin degli Stati Uniti d'America. conta ben centocinquanta persone; alla divisione Virgin del Regno Unito, invece, ce ne sono quaranta, mentre in Giappone il personale si riduce a sei e in Francia, addirittura, a sole quattro persone.

Tra le curiosità notiamo che il prodotto per Mega Drive che ha avuto il maggior successo di vendita è stato *European Club Soccer*, il prodotto multi-formato che ha venduto di più è stato *Terminator*, il gioco ispirato al famoso film con Arnold Schwarzenegger, mentre il gioco che ha venduto più copie nel corso del suo primo giorno di uscita nei negozi è stato *Global Gladiators*.

La Virgin è proprietaria di numerosi team di sviluppo, e molti altri gruppi collaborano con essa. Eccovene l'elenco completo: Westwood Studios, Cryo, Miracle, Arc Developments, Vivid Image, Perfect Set, Dino Dini, Trilobyte, Revolution, Simis e Argonaut.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C.T.O. 1983-1993

C.T.O. COMPI

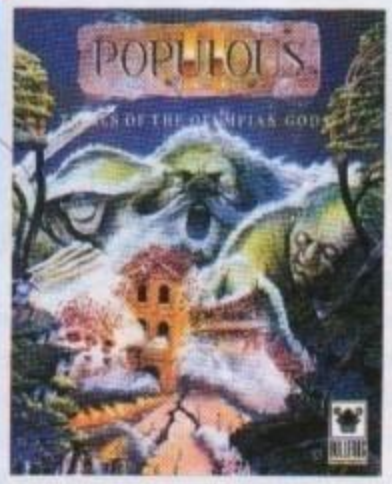
Questa è una occa

PER FESTEGGIARE L'ANNIVERSARIO, C.T.O

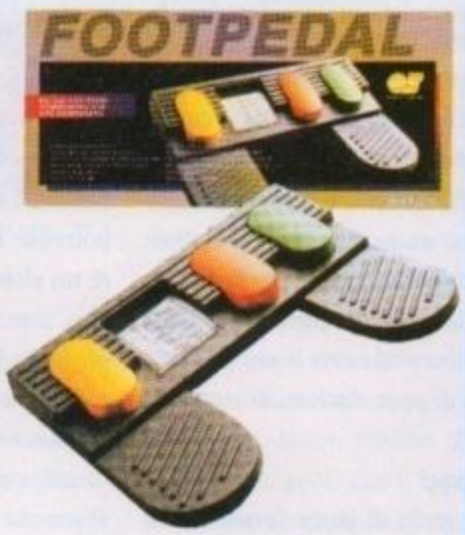
KIT

AMIGA

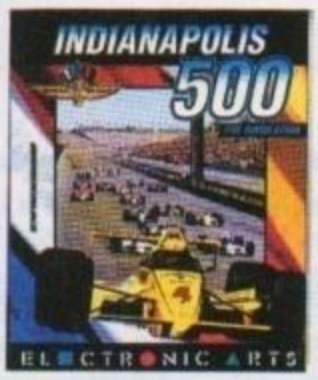
POPULOUS II
+ SV 129 FOOTPEDAL
+ a scelta
CHUCK YEAGERS
o INDIANAPOLIS 500
tutto a **L. 89.900**
(IVA inclusa)



Gli Dei sono tornati e l'Inferno sta per essere distrutto...



Un accessorio particolarmente indicato per giochi di guida di autovetture e giochi di Kung Fu.



Nel circuito automobilistico più impegnativo, sfidate i piloti più bravi del mondo.

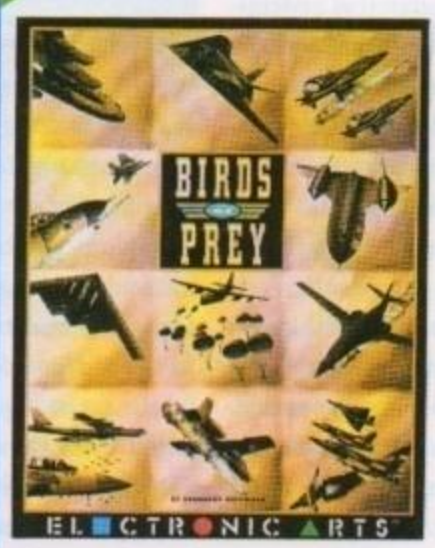
A SCELTA

Oggi si vola, mettetevi alla prova in audaci manovre e spericolate acrobazie.

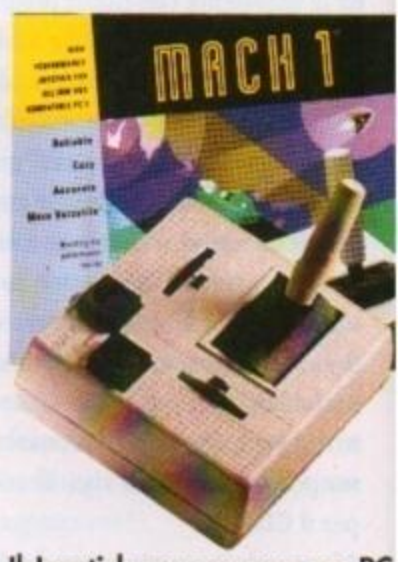
KIT

PC 3" 1/2

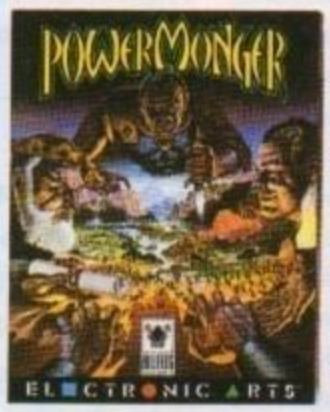
BIRDS OF PREY
+ MACH I + a scelta
POWERMONGER o
HEROES OF THE 357 TH
tutto a **L. 119.900**
(IVA inclus



Con 40 aerei dovrete devastare le forze aeree, di terra e di mare, del nemico.



Il Joystick numero uno per PC



Guidate il vostro popolo alla conquista dei territori nemici.

A SCELTA

Volate con i migliori piloti della seconda guerra mondiale.

I PRODOTTI SONO IN VENDITA PRESSO I SEGUENTI RIVENDITORI

COMPUTER WORK - VIA RIVOLI, 38/A **ORBASSANO (TO)**
C.P. - VIA PINEROLO, 88 **PIOSSASCO (TO)**
ROSSI COMPUTERS - CORSO NIZZA, 42 **CUNEO**
HOBBYLAND - VIA BERTODAMO, 1 **BIELLA (VC)**
MEGA- LO MANIA - VIA G. FERRARIS, 90 **VERCELLI**
E.D.S. - C.SO PORTA TICINESE, 4 **MILANO**
PENATI - VIA S. DA CORBETTA, 49 **MILANO**
PER GIOCO - VIA S. PROSPERO, 1 **MILANO**
SUPERGAMES - VIA VITRUVIO, 37 **MILANO**
ACTE - VIA B. CREMAGNANI, 13 **VIMERCATE (MI)**
IL CURSORE - PIAZZA DELLA LIBERTÀ, 7/B **NOVATE MILANESE (MI)**
ACTE - VIA UGO FOSCOLO, 48 **MONZA**
ELTRONGROSS - VIA L. DA VINCI, 54 **BARZANÒ (CO)**
MASTER PIX - VIA S. MICHELE, 3 **BUSTO ARSIZIO (VA)**
KEY BIT - VIA CAVOUR, 6/A **MANTOVA**
VA
ITRO COMM. CURNO - **CURNO (BG)**

SENNA VIA CALCHI, 5 **PAVIA**
S. W. COMPUTER SHOP - VIA CESARE BATTISTI, 42 CENTRO COMM. MINERVA **PAVIA**
ABM COMPUTERS - P.ZZA DE FERRARI, 2/R **GENOVA**
BLASTER - VICO DEI CREMA, 13/R **SAVONA**
EL DOM - VIA BRENNERO, 394 **TRENTO**
TELEMATIQUE - VIA MUREDEI, 33/3 **TRENTO**
AL RISPARMIO - V.LE DEL LAVORO, 18 INT. 8/9 ROVERCENTER **ROVERETO (TN)**
R. CAPUTO - VIA S. MARCO, 5193 **VENEZIA**
CENTRO INFORMATICO TRIESTINO - VIA PASCOLI, 4 **TRIESTE**
COMPUTER SHOP - VIA P. RETI, 6 **TRIESTE**
VIDEOLANDGAMES - VIA RISMONDO, 4 **TRIESTE**
MOFERT 5 - VIA LEOPARDI, 24 **UDINE**
MORINI E FEDERICI - VIA MARCONI, 28/C **BOLOGNA**
INFOMASTER - VIA EMILIA 124 **S. LAZZARO DI SAVENA (BO)**
COMPUTER VIDEO CENTER - VIA CAMPO DI MARTE, 122 **FORLI**
MEDIA MARKET - P.ZZA
SAVIGNANO SUL R

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

0 ANNI

ione straordinaria

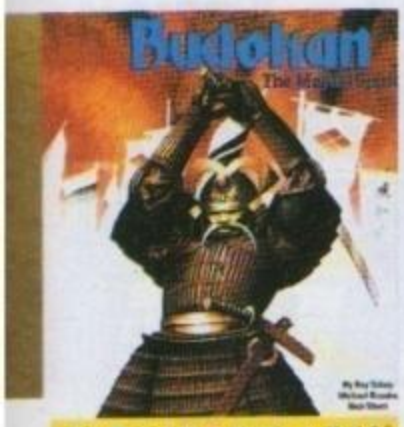
ANCIA QUATTRO KIT IN PROMOZIONE

KIT

C 64 D

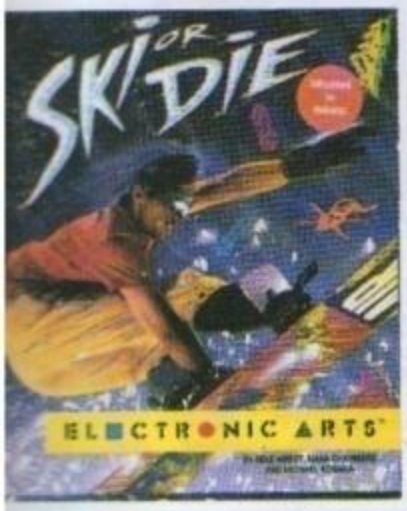
BUDOKAN
+ STARFLIGHT
+ SKY OR DIE

tutto a **L. 39.900** (IVA inclusa)



Un'entusiasmante sfida di arti marziali.

Create la vostra astronave, scegliete l'equipaggio e partite!



Il più completo simulatore di sci.

KIT

GAME BOY

JORDAN VS BIRD
+ SV 907 HANDY BOY

tutto a **L. 89.900** (IVA inclusa)

Confrontatevi con le stelle dell'NBA.

Multifunzione... con amplificatore stereo ed altoparlante.

Validità fino al 30 Aprile 1993

CTRONICS - VIA G. DA CARPI, 209 **FIORINA DI SERRAVALLE - R.S.M.**
GH PRESTIGE - VIA CARDUCCI, 4 **PIACENZA**
MPUTER LINE - VIA S. ROCCO, 10/C **REGGIO EMILIA**
LTRO MONDO - VIA G. DAVOLI, 5/B **REGGIO EMILIA**
FICE POINT - VIA VITTORIO EMANUELE, 35 **POGGIO A CAIANO (FI)**
TEMI INFORMATICI - VIA PIAVE, 13 **AREZZO**
ION COMPUTER - VIA MARCONI, 40 **PIETRASANTA (LU)**
MPUTER MANIA - VIA DELLA REPUBBLICA, 123 **POGGIBONSI (SI)**
TESYS '91 - TEL. 075/5997798 **PERUGIA**
EO ABRUZZO - CORSO ITALIA, 142 **SAMBUCETO - SAN GIOVANNI TEATINO (CH)**
ICO' - VIA MAGNA GRECIA, 71 **ROMA**
COTECA FRATTINA - VIA FRATTINA, 50 **ROMA**
GIOCO - VIA DEGLI SCIPIONI, 109/111 **ROMA**
MPUTER SCHOOL 2000 - VIA MURADEI FRANCESI, 99 **CIAMPINO (RM)**
P - VIA SOLIMENA, 82/A **NAPOLI**

TOP SOUND - VIA B. CELLINI, 34/36 **PORTICI (NA)**
ELETTROMARKET - VIA VERDI, 75/79 **CASERTA**
KAPPA SYSTEMS - VIA CUTRO, 336 **CROTONE**
INFOPROGRAM - VIA ISONZO, 4 **BRINDISI**
BASIC - VIALE SAN MARTINO, 32 **PALERMO**
HOME COMPUTER - VIALE DELLE ALPI, 50 C/D/E **PALERMO**
R.T.O. - VIA MAZZINI, 7/A **CASTELVETRANO (TP)**

CTO S.p.A.
Via Piemonte, 7/F -
40069 Zola Predosa (Bo)
Tel. 051/753133 - Fax 051/753418

C.T.O.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

QUEEN COMPUTER Software & games

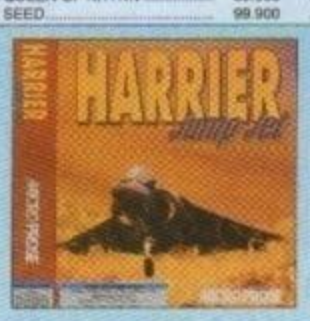
VI AUGURA BUONA PASQUA!

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

IL CATALOGO GRATUITO IN OGNI PACCO!

TITOLO	IBM	AMIGA
1st CHESS TUTOR	99.900	.....
3D CONSTRUCTION KIT 2	99.900	99.900
3D WORLD BOXING	79.900	69.900
3D WORLD SOCCER	.....	69.900
3D WORLD TENNIS	79.900	69.900
A - TRAIN	99.900	TEL.
A320 AIRBUS (ITA)	99.900	99.900
ACES OF THE PACIFIC	99.900	.....
WORLD WAR II - DISK ACES OF PACIFIC	59.900	.....
AIR SUPPORT	.....	69.900
ALIEN 3	.....	TEL.
ALONE IN THE DARK	109.900	.....
AMAZON	119.900	.....
AMOS 3D	.....	79.000
AMOS COMPILER	.....	69.000
AMOS MANUALE IN ITALIANO	.....	30.000

TITOLO	IBM	AMIGA
AMOS PROFESSIONAL	.....	149.900
AMOS THE CREATOR V.1.3	.....	99.000
EASY AMOS	.....	59.900
AN AMERICAN TALE	89.900	.....
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES	129.900	.....
ARMA LETALE	49.900	49.900
ARSENAL FC	.....	TEL.
ASHES OF EMPIRE	99.900	99.900
ATAC	99.900	.....
AV - 8B HARRIER ASSAULT	TEL.	TEL.
B. A. T. II	TEL.	.....
B17 FLYING FORTRESS	99.900	TEL.
BARBARIAN III	.....	TEL.
BARD'S TALE CONSTR. SET	.....	69.900
BART VS. WORLD	.....	TEL.
BATMAN - IL RITORNO	TEL.	TEL.
BETTLETOADS	49.900	49.900
BC KID	.....	TEL.
BILL'S TOMATO GAME	.....	59.900
BIRDS OF PREY	109.900	69.900
BODY BLOWS	.....	TEL.
BOMBER	49.900	49.900
BUSHBUCK	89.900	89.900
CAMPAIGN	89.900	79.900
CAR AND DRIVER	89.900	.....
CARRIER STRIKE	79.900	.....
CARRIERS AT WAR	99.900	.....
CASTLES	69.900	69.900
CASTLES II	89.900	.....
CATCHEM	49.900	49.900
CATTIVIK	.....	49.900
CHAMP. MANAGER	59.900	49.900
CHAOS ENGINE	.....	59.900
CIVILIZATION	99.900	89.900
COMANCHE	119.900	.....
COMBAT AIR PATROL	.....	TEL.
CONTRAPTIONS	49.900	49.900
COOL CROC TWINS	49.900	.....
COOL WORLD	49.900	49.900
COVER GIRL POKER	69.900	49.900
CREATURES	.....	TEL.
CREEPERS	TEL.	TEL.
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	.....
CRUISE FOR A CORPSE	79.900	59.900
CYTRON	.....	59.900
DARK QUEEN OF KRYNN	89.900	89.900
DARK SEED	99.900	.....



TITOLO	IBM	AMIGA
DARKLANDS	129.900	.....
DAUGHTER OF SERPENTS	99.900	.....
DE LUXE PAINT IV	.....	189.900
DE LUXE TRIVIAL PURSUIT	79.900	.....
DESERT STRIKE	.....	TEL.
DOMINIUM	109.900	99.900
DOODLE BUG	.....	49.900
DRAGON'S LAIR III	99.900	89.900
DREADNOUGHTS	69.900	.....
DRIBBLING	.....	49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNE 2 - BATTLE OF ARRAKIS	TEL.	TEL.
DYLAN DOG - ATTRAVERSO LO SPECCHIO	TEL.	69.900
DYNABLASTER	79.900	69.900
ELVIRA II THE JAWS OF C.	89.900	79.900
ENSEMBLE 1.2 (GEOWORKS)	189.000	.....
EPIC	.....	69.900
ERIC THE UNREADY	99.900	.....
ESPANA: THE GAMES '92	69.900	59.900
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EUROSOCCER	49.900	.....
EXODUS 3010: THE FIRST CHAPTER	.....	TEL.
EXTASY	69.900	59.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
EYE OF THE BEHOLDER III	TEL.	TEL.
F 15 III	109.900	.....
F 117A NIGHTHAWK	89.900	.....
FALCON 3.0	109.900	.....
FALCON 3.0 MISSION DISK	69.900	.....
FINAL FIGHT + WWF + PIT FIGHTER	.....	59.900
FIRE & ICE	.....	49.900
FIRE FORCE	.....	49.900
FLASHBACK	TEL.	TEL.
GATEWAY	79.900	.....
GLOBAL CONQUEST	TEL.	.....
GLOBAL EFFECT	89.900	69.900

TITOLO	IBM	AMIGA
GLOBLINS II	79.900	69.900
GODS	49.900	.....
GRAN PRIX UNLIMITED	79.900	.....
GRAN SLAM BRIDGE II	99.900	.....
GRAND PRIX F3	109.900	79.900
GREAT NAVAL BATTLES	99.900	.....
SUPER SHIP-DISK GRAT NAVAL BATTLES	59.900	.....
GUNSHIP 2000	89.900	99.900
GUNSHIP 2000 MISSION DISK	69.900	.....
HARDBALL III	79.900	.....
HARPOON 1. 2. 1	89.900	79.900
HARRIER JUMP JET	109.900	.....
HEROES OF THE 357TH	79.900	.....
HOME ALONE II	89.900	.....
HOOK	69.900	59.900
INCA	109.900	.....
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	109.900	109.900
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
ISLAND OF DR. BRAIN	109.900	.....

TITOLO	IBM	AMIGA
JACK NICKLAUS GOLF	89.900	72.000
JAGUAR XJ 220	.....	49.900
JETFIGHTER II MISSION DISK	69.900	.....
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	69.900	49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL II - I	109.900	69.900
KGB	89.900	79.900
KING'S QUEST V	99.900	99.900
KING'S QUEST VI	119.900	.....
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	.....	TEL.
LA FAMIGLIA ADDAMS	.....	39.900
LARRY 5	89.900	89.900
LASER SQUAD	69.900	.....
LAURA BOW II	99.900	.....
LEANDER + ORK + AGONY	.....	69.900
LEEDS UNITED	49.900	49.900

TITOLO	IBM	AMIGA
LEGENDS OF VALOUR	109.900	109.900
LEMMINGS I + OH NO! MORE LEMMINGS	79.900	69.900
LEMMINGS II	TEL.	TEL.
LINE IN THE SAND	99.900	.....
LIONHEART	.....	59.900
LIVERPOOL	TEL.	49.900
LORD OF THE RING II	99.900	.....
LORD OF TIME	.....	49.900
LOTUS III	.....	59.900
LURE OF THE TEMPTRESS	79.900	69.900
MAGIC BOY	.....	TEL.
MAMMA, HO PERSO L'AEREO	69.900	TEL.
MANTIS	129.900	.....
MARIO IS MISSING	99.900	.....
Mc DONALD LANDS	49.900	49.900
METAMORPHOSIS	.....	TEL.
MICHEAL JORDAN IN FLIGHT	TEL.	.....
MICROPROSE GOLF	119.900	.....
MIGHT & MAGIC IV	119.900	.....
MILLENIUM	79.900	.....
MONKEY ISLAND 2	109.900	109.900
MOONSTONE	69.900	.....
MOTORHEAD	.....	49.900
MYRA THE LEGEND	.....	TEL.
NATHAN NEVER - ARCADE GAME	.....	59.900
NCAA BASKET	79.900	.....
NFL	69.900	.....
NICK FALDO'S GOLF	.....	TEL.
NICKY BOOM	79.900	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMP.	TEL.	59.900
NO GREATER GLORY	.....	79.900
NO SECOND PRIZE	.....	59.900
OMAR SHARIF BRIDGE	99.900	89.900
ORIGIN SCREEN SAVER FX	59.900	.....
PACIFIC ISLAND II	79.900	.....
PACIFIC WARS	119.900	.....
PANGO	.....	49.900
PIRACY	.....	69.900
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL	.....	69.900
POPOLOUS II	99.900	79.900
PREISTORIK II	.....	TEL.
PREMIERE	.....	59.900
PUTT PUTT	89.900	.....
QUEST FOR GLORY 3	99.900	.....
RAGNAROK	TEL.	.....
RAMPART	.....	49.900
REACH FOR THE SKIES	TEL.	TEL.
RED BARON	99.900	89.900
RED BARON MISSION DISK	79.900	.....
RED ZONE	.....	69.900
REX NEBULAR	119.900	.....
RISKY WOODS	79.900	59.900
ROAD RUSH	.....	59.900
ROBOCOD + RODLAND + MEGATWINS	.....	79.900
ROBOCOP 3	79.900	59.900
ROBOSPORT	.....	59.900
ROME A. D. 92	89.900	69.900
SABRE TEAM	.....	49.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	.....	69.900
SHADOW OF THE BEAST III	.....	69.900
SHADOW WORLDS	.....	59.900
SHERLOCK HOLMES - THE LOST FILE -	109.900	.....

TITOLO	IBM	AMIGA
SIEGE	89.900	.....
SILLY PUTTY	.....	49.900
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	89.900
SIM FARM	TEL.	.....
SIM LIFE	99.900	.....
SLEEPWALKER	.....	39.900
SMASH	.....	49.900
SOCCER KID	.....	TEL.
SPACE QUEST IV (ITA)	99.900	.....
SPACE QUEST V	TEL.	.....
SPACE SHUTTLE	99.900	99.900
SPECIAL FORCES	99.900	.....
SPELLJAMMER	99.900	.....
SPOILS OF WAR	69.900	.....
SPRING BREAK 301	79.900	.....
STAR CONTROL II	99.900	.....
STAR LEGIONS	99.900	.....
STAR TREK	99.900	.....
STARUSH	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE	79.900	69.900
STREET FIGHTER II	69.900	59.900
STRIKE COMMANDER	TEL.	.....
STRIKER	.....	59.900
STUNT ISLAND	129.900	.....
SUMMER CHALLENGE	79.900	.....
SUPER CAULDRON	49.900	49.900
SUPERFROG	.....	TEL.
SUP. ERHERO	.....	TEL.
SUPERTETRIS	89.900	79.900
SWORD OF HONOUR	.....	49.900
TASK FORCE 1942	129.900	.....
TEARAWAY THOMAS	.....	49.900
TERMINATOR 2029	TEL.	.....
TEX - PIOMBO CALDO	79.900	69.900
THE DARK HALF	89.900	.....
THE HUMANS	59.900	59.900
THE INCREDIBLE MACHINE	109.900	.....
THE LEGACY	139.900	.....
THE LEGEND OF KYRANDIA	89.900	89.900
THE MANAGER	79.900	79.900
THE SECOND SAMURAI	.....	TEL.
THE SIMPSON + WWF + TERMINATOR 2	.....	59.900
THE SUMMONING	89.900	.....
THE WALKER	.....	TEL.
THEATRE OF WAR	79.900	.....
TINY SKWEEKS	59.900	49.900
TORNADO	TEL.	.....
TOYOTA GT4 RALLY	69.900	29.900
TRACON II	.....	59.900
TRANSARTICA	.....	TEL.
TROLLS	49.900	49.900
TWILIGHT 2000	.....	79.900
UGH!	59.900	49.900
ULTIMA TRILOGY II	89.900	.....
ULTIMA UNDERWORLD	89.900	.....
ULTIMA UNDERWORLD II	109.900	.....
ULTIMA VII	89.900	.....
ULTIMA VII - PART II	TEL.	TEL.
UTOPIA	69.900	.....
V FOR VICTORY	109.900	.....
V FOR VICTORY II	109.900	.....
VEIL OF DARKNESS	TEL.	.....
VIKINGS	.....	49.900

TITOLO	IBM	AMIGA
WAXWORKS	89.900	89.900
WEEN	89.900	79.900
WHIRLWIND SNOOKER	79.900	.....
WILLY BEAMISH	99.900	.....
WING COMMANDER	.....	79.900
WING COMMANDER II	89.900	.....
WING COMMANDER II SPEC. OPER. DISK	49.900	.....
WINTER SUPERSPORTS 92	49.900	49.900
WIZKID	49.900	39.900
WORDTRIS	99.900	.....
WORLD TENNIS CHAMP.	79.900	.....
WRESTLING WWF II	49.900	49.900
X - WING	TEL.	.....
ZOOL	.....	49.900
ZYCONIX	59.900	49.900

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORARIO: 9:00 - 12:30 / 14:30 - 20:00 SABATO COMPRESO

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA - QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE

- PUOI TELEFONARCI
- MANDARE UN FAX
- COMPILARE RITAGLIARE E SPEDIRE IL COUPON

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A NOSTRA DISPOSIZIONE

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO		L.....7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE		L.....13.000
☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4	TOTALE	L.....
K PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI		

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N.° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E TELEFONO

FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)

☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N. 14308100

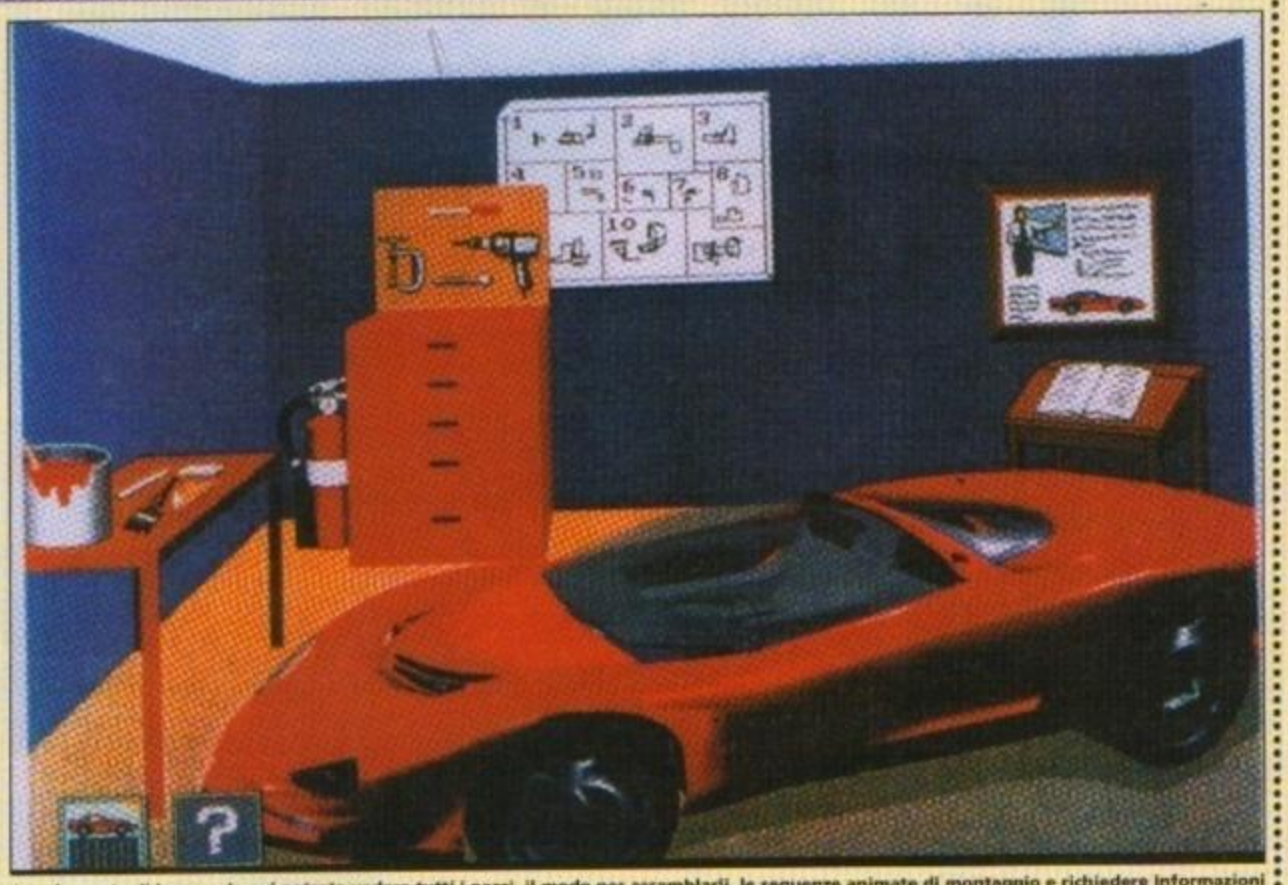
IL COUPON VA INVIATO A: QUEEN COM

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Vi ricordate quando eravate bambini e lo zio Pino vi portava a casa il modellino di una macchina da corsa? Vi ricordate di quanto sembrava bello il modellino sulle fotografie della scatola, completo di decalcomanie, dipinto da un esperto di modellismo e senza la minima traccia di colla? Ah, quelli erano bei tempi!



La schermata di lavoro: da qui potrete vedere tutti i pezzi, il modo per assemblarli, le sequenze animate di montaggio e richiedere informazioni sul modello di macchina che state costruendo.

ISTRUZIONI DI MONTAGGIO

Ma lo erano davvero? Ricordate quando attaccavate insieme le parti del corpo principale della macchina dimenticandovi disastrosamente di attaccare le ruote? E vi ricordate come il libretto delle istruzioni di montaggio spiegasse chiaramente che il volante andava inserito nell'apposito buco del cruscotto, ma non c'era un pezzo in tutta la materozza che assomigliasse vagamente ad un volante e, comunque, il famoso buco sul cruscotto era ormai intasato dalla colla?

Tutto questo, ormai, sta per diventare preistoria. La Revell, produttrice del 70% dei modelli di aerei e automobili che potete trovare in un qualunque negozio di giocattoli e modellismo, si è resa conto delle potenzialità degli home computer e ha creato un software su CD per i possessori di Amiga e PC, con prossime uscite anche per le piattaforme Sega, Apple e altre ancora. Il primo prodotto Revell-CD ROM dovrebbe essere disponibile in maggio ad un prezzo di circa 114.000 lire. Si chiamerà *Motor Stars*, e sarà una combinazione di un classico gioco di corse auto-

Potete scegliere diverse colorazioni tra quelle "standard" o sperimentarne di vostre. Inoltre da qui potrete accedere a sequenze animate di colorazione e pittura di ogni singolo pezzo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mobilistiche e di un video-manuale di modellismo, ed è quest'ultima opzione ad essere veramente interessante.

La schermata iniziale mostra quattro bellissime macchine da corsa in alta risoluzione, in un salone realizzato in ray-tracing. Nella confezione sarà incluso un modellino, a scelta tra una Bugatti EB100, una Porsche 911 Slant Nose, una BMW Nazca M12 o una Lamborghini LP500S. Naturalmente i kit di montaggio sono in vendita anche separatamente, per la maggior parte in scala 1:24 e al costo approssimativo di 26.000 lire. Il CD è unico, e serve per costruire tutti e quattro i modelli. In questo modo basterà acquistare 1 CD + modellino per avere la possibilità di costruire tutte le quattro macchine dovendo acquistare solo i meno costosi kit di montaggio delle rimanenti 3.

Ogni kit di montaggio è supportato da una serie di animazioni in 3D che fanno da manuale. Potrete muovervi avanti e indietro nel processo di montaggio a vostro piacimento, guardando dove va ogni pezzo e, soprattutto, assistendo alla sequenza animata che vi permetterà di non ritrovarvi ad attaccare di nuovo le ruote all'ultimo momento.

La differenza con i vecchi manuali pieni di ermetiche illustrazioni è lampante. Si tratta sicuramente dell'applicazione CD-ROM più originale che si sia mai vista finora. E non è tutto qui: potrete scegliere tra diverse opzioni di verniciatura e ricevere molte informazioni sulle parti che state assemblando. Le opzioni di verniciatura includono alcuni effetti speciali come la ruggine o le macchie di fango.

La Revell avrebbe potuto fermarsi qui, e il risultato sarebbe comunque stato un "must" per i modellisti seri (anche se un po' caro), ma il CD contiene anche un gioco di corse automobilistiche.

Una volta che avete completato la costruzione del modellino (o anche prima, se siete impazienti), potrete divertirvi a "guidarlo" su una strada metropolitana lanciandovi in un inseguimento folle con la polizia ed evitando ostacoli che vi si pareranno di fronte improvvisamente, fino a giungere all'arrivo. A questo punto potrete correre con altre cinque macchine (del vostro stesso tipo) in una gara su un percorso di cinque giri.

Il gioco di corsa: non è certamente un avversario da pole-position per giochi come *Lotus Turbo Challenge*, ma è giocabile e divertente e una sorpresa inaspettata in un "manuale di istruzioni".

A giudicare dai primi "demo" questa parte non è all'altezza professionale di quella che la precede; questo non significa che non sia un buon gioco, ma noi videogiocatori siamo abituati a capolavori come *Lotus Turbo Challenge*, e sono titoli con una qualità difficile da raggiungere, soprattutto per una casa che ha di certo più esperienza nel modellismo.

Questa sequenza animata mostra il poliziotto che vi ferma e vi butta fuori dal gioco. Il dialogo è assolutamente esilarante.

Si tratta di una gara in visuale soggettiva a poligoni pieni. La grafica del gioco sembra abbastanza elegante, anche se nel demo che abbiamo visto, mancavano molti particolari della pista (come alberi, edifici, ecc.). La Revell ci ha assicurato che questi particolari verranno inclusi prima dell'uscita del prodotto e che la grafica sarà molto accurata.

Il gioco ha (cosa che non troverete in nessun altro prodotto del genere) alcune sequenze animate davvero esilaranti. La visuale in soggettiva dal sedile del pilota attraverso il lunotto anteriore è stata realizzata in full-motion, anche se la qualità (persino con la finestra ridotta) non è eccezionale. La quantità di frame e la tavolozza dei colori, per la verità, rendono l'animazione piuttosto superficiale, anche se il tutto viene riscattato dal grande senso dell'umorismo. Il poliziotto che vi rimprovera per l'eccesso di velocità dice una battuta che potrebbe essere uscita direttamente da *CHiPs*

In definitiva si tratta di un'idea originale, ben realizzata, ad un prezzo ragionevole, soprattutto se siete degli appassionati di modellismo. Se non lo siete potreste essere tentati di cominciare, dopo aver visto la presentazione delle istruzioni su CD-ROM e la differenza che potrebbero fare nella realizzazione di un modellino. Se le macchine non sono i vostri modelli preferiti sappiate che la Revell ha intenzione di lanciare anche un disco sugli aerei entro quest'anno. Inoltre stanno lavorando ad un disco di istruzioni per modelli di dinosauri. Aspettiamo di vedere le caratteristiche tecniche degli Pterodattili!

I CD-Rom dovrebbero essere disponibili per il mercato italiano a partire dalla metà di maggio. Allo stato attuale delle cose non è ancora stato deciso da chi verrà distribuito il prodotto. Per ulteriori informazioni potete contattare direttamente la Revell inglese scrivendo a: Foster House, Maxwell Road, Borehamwood - Herts. WD6 1JB, oppure telefonando direttamente allo 0044812071552

Steve Cooke

Finalmente un modello ben fatto, con le ruote che girano e senza colla sul parabrezza!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Cenobitico!!!

Non perdete il numero di aprile

In regalo l'inserto con la soluzione di SuperMarioWorld

GAME power

LA RIVISTA PER LA TUA CONSOLE

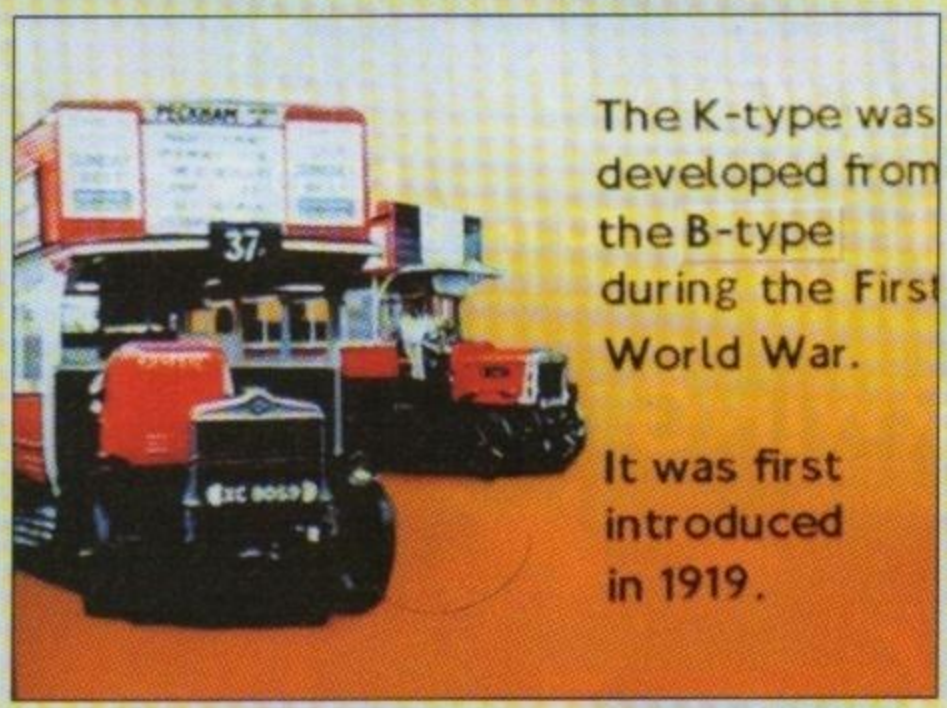
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The London Transport Exhibition: potremmo tradurlo in italiano come la "Mostra dell'ATM Londinese". Già, ma esattamente di cosa si tratta, forse di una specie di museo delle cere metro-tranviario? No, qualcosa di molto più evoluto, multimediale ed interattivo...

Nel XVIII secolo Londra strappò a Parigi il primato di città più grande d'Europa arrivando a contare una popolazione di 575.000 persone. Già nei decenni che precedettero l'inizio del '900, le ingombranti carrozze pubbliche e private nelle strade principali, già zeppe di carri per il trasporto merci, facevano di Londra la città con il traffico più caotico, continuo e fitto del mondo. Da qui nacque l'idea della ferrovia metropolitana interrata che venne inaugurata, prima al mondo, nel 1863.

Per festeggiare i 130 anni della metropolitana, il prossimo settembre si aprirà a Londra la "London Transport Exhibition", una mostra, o meglio, una ricostruzione storica del sistema di trasporto pubblico londinese, che si avvarrà, tra l'altro, di tecnologie multimediali e "para-virtuali". Non ci sarà bisogno di



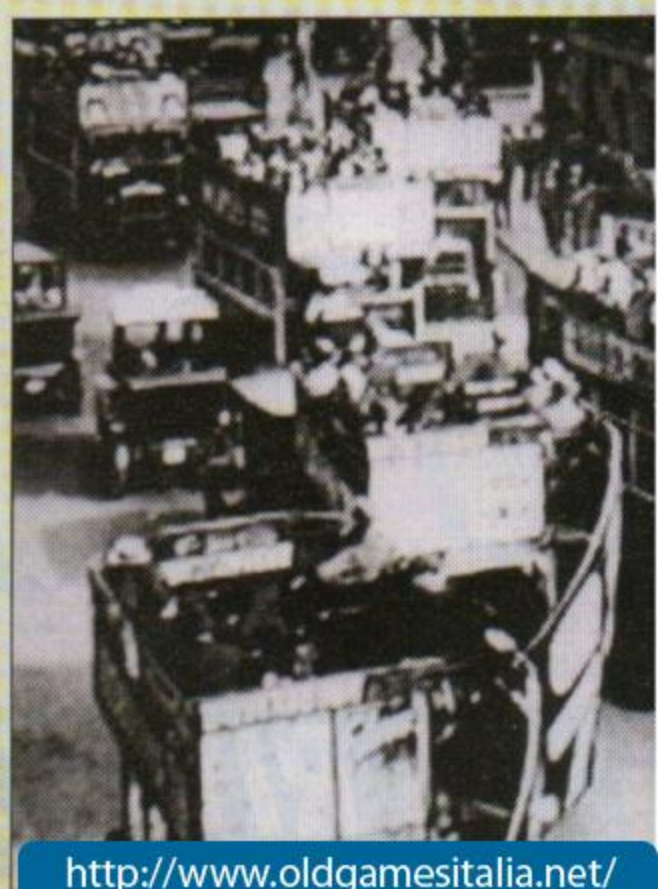
(Sopra) Mick Tinker, programmatore di applicativi su Amiga da oltre sette anni, che insieme a Tony Smith, ex grafico della Psygnosis, ha realizzato le dimostrazioni grafiche della Fiera del trasporto londinese.

(A lato) Ecco una delle schermate informative sui vari mezzi di trasporto.

(Sotto a sinistra) Tony Smith ha realizzato questa visita "virtuale" del museo con risultati davvero impressionanti: attraverso uno di questi schermi è possibile osservare tutti i mezzi di trasporto, salire ogni scala ed entrare in ogni singola stanza.

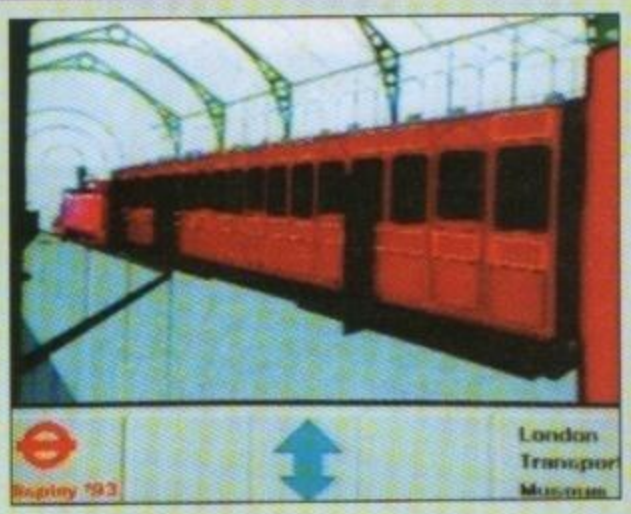
(Sotto) Si tratta della digitalizzazione di una foto d'epoca in bianco e nero: ogni immagine è accompagnata da un testo e dalle caratteristiche di tutti i mezzi di trasporto.
(Sotto a destra) Ecco un altro esempio della visita virtuale della Fiera: persino i vecchi bus trainati da cavalli sono stati riprodotti con estrema perizia.

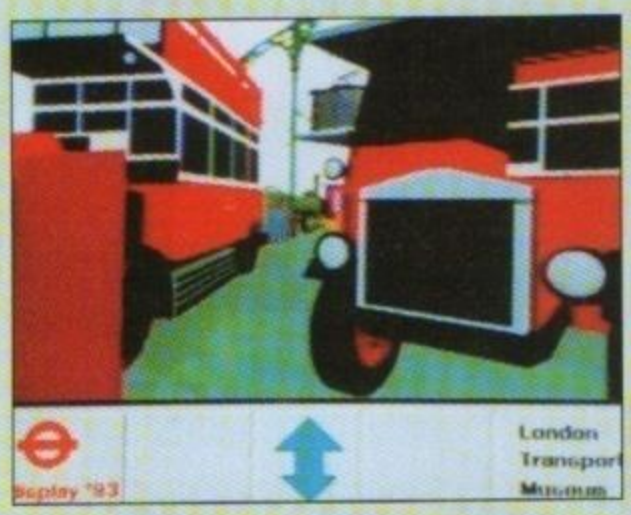
METROPOLITA



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





(Foto in alto) La metropolitana non è soltanto parte della visita virtuale, è fisicamente presente alla Fiera, ed entrandoci è possibile fare un viaggio simulato nelle vecchie linee sotterranee di Londra. (Sopra) Questi schermi mostrano 18 mila immagini in ray-tracing gestite da un CDTV.

indossare caschi o guanti, ma tutta la mostra sarà disseminata di monitor *touch-screen*, collegati a lettori CDTV, che daranno informazioni multimediali ai visitatori. Attraverso simulatori, modelli e monitor, nonché punti "Smellovision", che oltre alle immagini riproducono anche gli "odori" dell'ambiente ricostruito, il visitatore verrà trasportato, grazie ai più avanzati progressi della tecnologia, indietro nel tempo.

Uno dei programmi più affascinanti è la ricostruzione completa in soggettiva di una visita guidata della mostra. Il visitatore potrà, guardando uno schermo e muovendo un mouse, muoversi su e giù per le scale e dentro i corridoi. Tutti i punti multimediali (CDTV) nella mostra forniranno informazioni sul veicolo a cui si trovano vicini (ad esempio se un visitatore è vicino ad un autobus del 1950 il display mostrerà delle immagini su quel veicolo). Inoltre i monitor touch-screen potranno fornire informazioni ancora più dettagliate su tutti gli argomenti grazie al vasto e completo database di cui sono dotati.

Uno degli aspetti più interessanti, comunque, sarà la simulazione: i visitatori potranno sedersi negli scompartimenti di un treno di un secolo fa e interagire con i suoi comandi grazie a un monitor. Sedendosi nel sedile del conducente (tutte le cabine di guida sono state ricostruite su modelli originali) sarà possibile controllare la velocità del treno e muoverlo lungo la ferrovia e attraverso i tunnel. I controlli sono interfacciati sotto il cruscotto in modo che siano visibili soltanto gli originali meccanismi di guida.

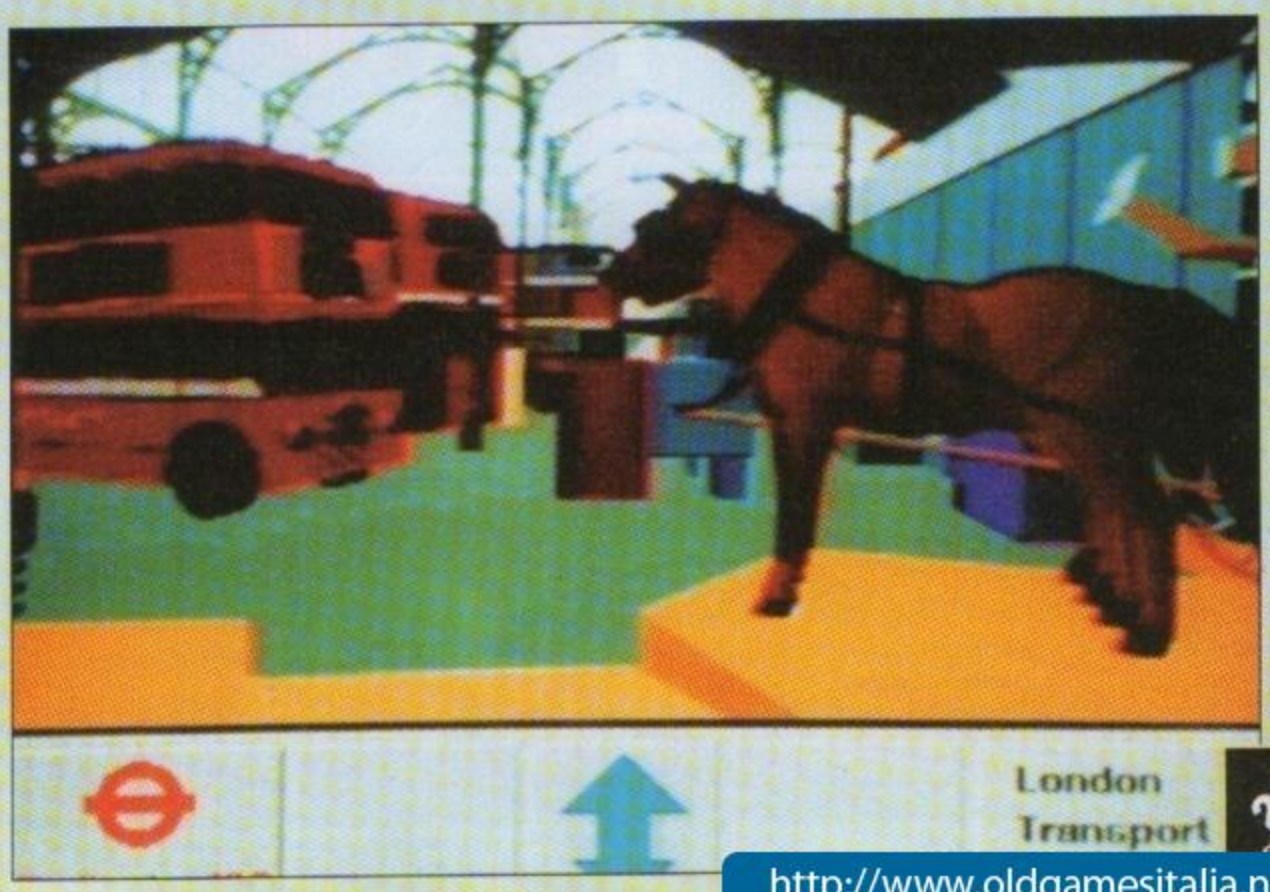
Ognuno dei tre simulatori di differenti periodi storici e ambienti, proietteranno oltre 18.000 immagini in ray-tracing, cioè circa 150 Megabyte di grafica. L'esperienza verrà completata dal sonoro digitalizzato emesso dai simulatori. La sequenza totale di guida, dalla partenza all'arrivo, è costituita da oltre 9000 "frame" creati col programma *Real3D*. Il "rendering" delle immagini ha necessitato oltre un mese di lavoro su un Amiga 4000.

I Video Monitor a scelte multiple verranno in aiuto dei visitatori con schermi menu in sei differenti lingue e immagini in *Ham 8* (il nuovo formato grafico a 256 mila colori del chipset AGA montato sugli Amiga 1200e 400) e larghi sprite a 64 bit.

Si possono usare le mappe tramviarie da 150 anni fa ad oggi e fermarsi in ogni periodo storico richiedendo informazioni, vedute e suoni. Il suono viene utilizzato dal computer in maniera sequenziale man mano che si procede nella visita delle mostra, in modo che l'entrata non sia assordante. Inoltre le cabine di guida, di cui abbiamo già parlato, hanno dei sensori collegati con le marce ed i pedali che intensificano il suono seguendo i comandi. Basta sedersi sul sedile di guida per attivare il motore e muovendo i comandi si sentono suoni digitalizzati realistici che danno l'impressione di guidare veramente un autobus.

Persino i modelli hanno delle caratteristiche particolari: la ricostruzione di un carro trainato da un ca-

NA VIRTUALE



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

vallo avrà, attorno a sé, persino l'odore del cavallo, mentre il resto dell'ambiente verrà generato da un Amiga.

Un particolare sistema, chiamato "Tunnelling Shield Animatics", visualizzerà un'animazione completa di due minuti che mostra i metodi di costruzione dei tunnel sotterranei nel 1890. Tutte le schermate grafiche, basate su un CDTV, concorrono perfettamente a creare l'atmosfera del periodo preso in esame, grazie anche ai già citati monitor touch-screen che forniscono informazioni dettagliate di ogni tipo.

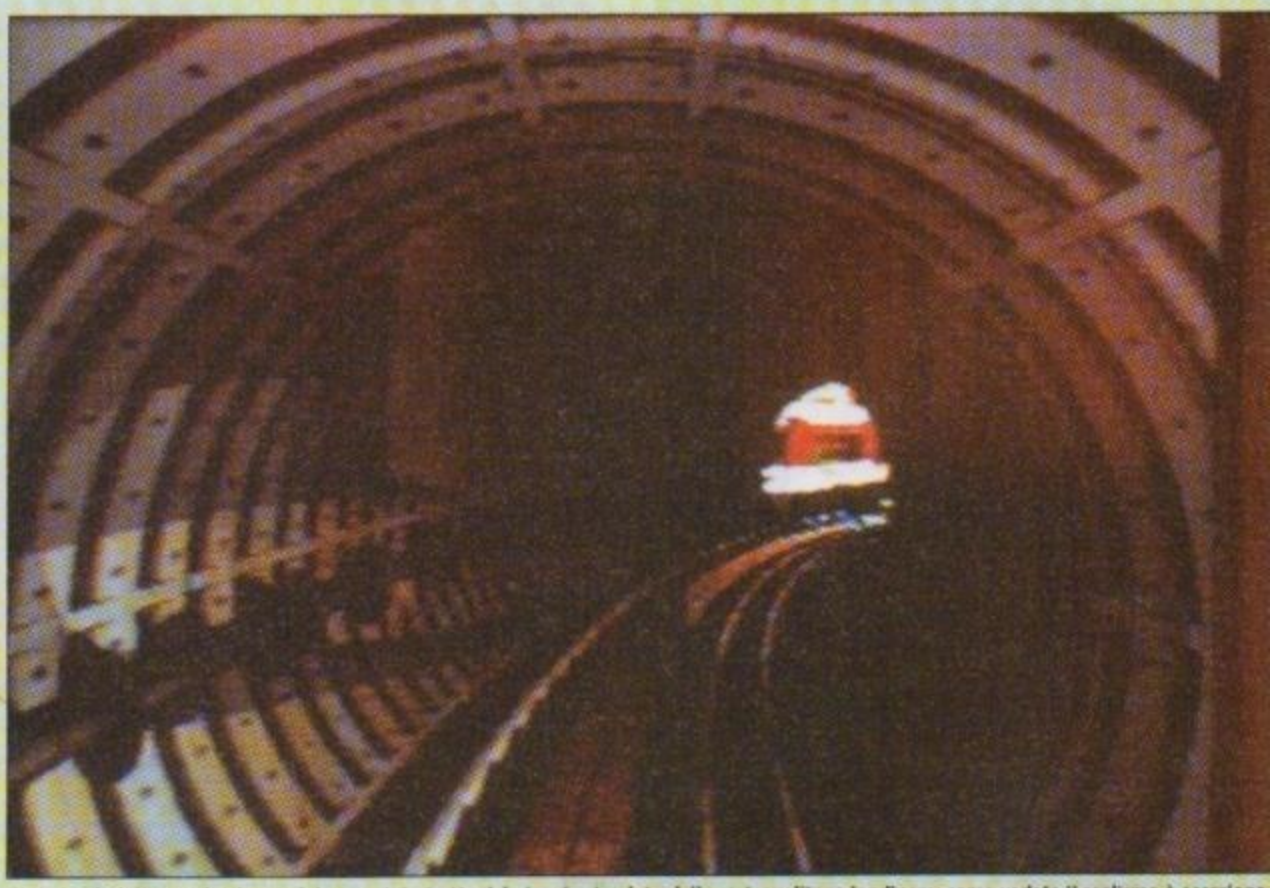
Quando i visitatori saliranno su un autobus potranno interagire con un sistema già perfettamente equipaggiato per raccogliere informazioni e reagire di conseguenza: la campanella per richiedere la fermata suona davvero e alcuni sensori calcolano il numero di persone a bordo e fanno partire il suono del motore. I rumori del "viaggio" sono convogliati attraverso sistemi digitali di alta qualità e sincronizzati in modo da creare una perfetta esperienza anche dal punto di vista sonoro.

La grande difficoltà a cui si va incontro nel creare una cosa simile è costituita dal tempo di "rendering" necessario per ciascuna immagine e, una volta terminato, dalla loro accuratezza finale che dev'essere controllata attentamente. Ad esempio il programma di visita del museo è stato realizzato da Tony Smith, il responsabile grafico del progetto, sulla base di pochi schizzi delle varie stanze in cui erano presenti le scale e i veicoli. Per Smith la difficoltà è consistita nel lavorare seduto a casa propria ed immaginarsi quali potrebbero essere le esatte vedute che si avrebbero girando la testa a destra e a sinistra mentre si sale una scala. Se avrete la fortuna di visitare la mostra e di guardare il programma di simulazione probabilmente vi stupireste dei risultati a cui Smith è riuscito ad arrivare con i dati in suo possesso.

Un'altra esperienza interessante è il viaggio sotterraneo di una metropolitana virtuale, le cui immagini, ancora una volta, non sono semplicemente digitalizzate ma renderizzate e di cuyi potete vedere degli esempi nelle foto.

La Mostra aprirà i suoi battenti a Covent Garden in settembre e, se capitate a Londra, vi consigliamo di farci un salto: è un'esperienza da non perdere!

Derek Dela Fuente



(Foto in alto) Queste due immagini sono state tratte dal viaggio simulato della metropolitana londinese: come vedete il realismo è eccezionale.

TECNOMANIA

Dietro al progetto multimediale della London Transport Exhibition c'è un ex-grafico della Psygnosis, Tony Smith (vi dicono niente titoli come *Blood Money* e *Menace*?) e Mick Tinker che ha un'esperienza di più di 7 anni di programmazione di applicativi su Amiga, e per il quale questa è stata un'occasione assolutamente imperdibile. Oltre a Smith e Tinker stanno lavorando al progetto altre cinque persone.

Il programma utilizzato per elaborare le immagini a 24 bit e quelle tratte dal CDTV è un software francese che si chiama *TV Paint*. L'hardware del sistema è costituito da alcuni Amiga 2000 e 3000 con disco rigido, che vengono impiegati per i simulatori, i quali necessitano di caricamenti ad alta velocità ed elaborazione dei dati, e da alcune macchine dotate del nuovo chipset AGA, utilizzate per i monitor dedicati alle immagini statiche, che possono utilizzare l'*Ham 8* garantendo una qualità quasi fotografica delle immagini.

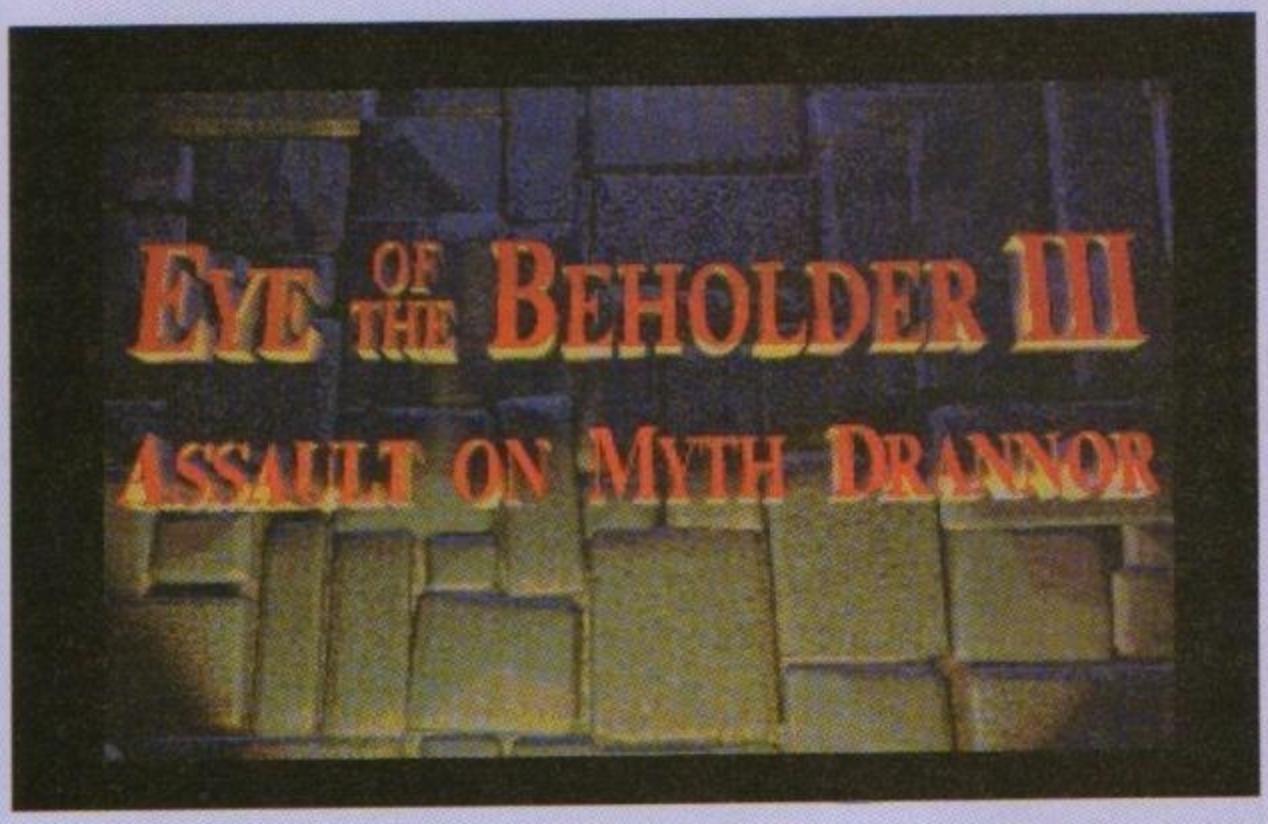
Alla mostra sono presenti decine di esemplari di mezzi di trasporto di un arco di ben cent'anni di storia londinese. Qui vediamo un autobus e un vagone ferroviario in una visuale della visita interattiva, dall'alto di una scala.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVISTA A

NICHOLAS BELIAEFF & DAVID LUCCA



Uno dei seguiti più attesi del mondo videoludico è ormai quasi pronto. Stiamo parlando dell'ultima avventura della serie Eye of the Beholder(la terza, per i meno informati), probabilmente il Gioco di Ruolo per computer più noto, nonché più fedelmente vicino allo spirito e alle ambientazioni del board game Advanced Dungeons & Dragons. Il nostro Derek Dela Fuente, inviato in missione speciale dal nostro megadirettore Riccardo Albini, è riuscito ad intercettare ed intervistare i due personaggi che maggiormente si stanno occupando del progetto...

La vera notizia bomba per quanto riguarda lo sviluppo e la realizzazione di *Eye of the Beholder III* è che a lavorare su questo nuovo prodotto per la SSI non sarebbe stato più il team dei Westwood studios, che già si era occupato dei primi due episodi della serie e che recentemente ha realizzato *Dune 2* e *The Legend of Kyrandia* per la Virgin. Per discutere delle reazioni e dei contraccolpi che questo distacco ha avuto e avrà sulla produzione di *Eye of the Beholder III* abbiamo contattato Nicolas Beliaeff, l'uomo della SSI che ha seguito e sta seguendo il progetto *EOTBIII*.

Allora, come ha assorbito la SSI il colpo dovuto alla perdita del team Westwood? È stato un grosso trauma per voi?

No, non lo è stato perché eravamo a conoscenza della volontà dei Westwood di diventare dei produttori indipendenti, e sapevamo benissimo che stavano trattando con la Virgin per passare a lavorare con loro. Con tutto ciò non posso negare che perderli per noi è stato comunque un piccolo shock. La nostra collaborazione durava infatti da parecchio tempo, e i risultati che abbiamo conseguito insieme sono sempre stati interessanti. Erano il nostro team di sviluppo preferito, e troncare questa fruttifera collaborazione non è stato semplicissimo.

Quanto la SSI ha messo le mani nella lavorazione dei primi due *EOTB*?

Quando il team Westwood ha iniziato a lavorare alla realizzazione di EOTB I *non era alla sua prima esperienza di lavoro con noi, e quindi godeva già ampiamente della nostra fiducia. Nella veste di editore la SSI si è*

Un giardino abbandonato, un cancello arrugginito... brr, mi vengono i brividi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Lo sapevo che il mio karma era negativo in questo periodo. Ho letto anche l'oroscopo questa mattina, e c'era proprio scritto di stare attenti alle presenze maligne... e adesso mi trovo alle prese con questo brutto ceffo che pare destreggiarsi bene con la magia. Alla mia compagnia il compito di rendergli la vita difficile, prima che mi scateni addosso il finimondo.

ma, delle direttive generali, da seguire. In questo senso possiamo dire che al Westwood è stata lasciata grande libertà d'azione. La SSI si è preoccupata di verificare che il programma mantenesse una elevata giocabilità ed è intervenuta sul bilanciamento del gioco e per altre piccole correzioni. Comunque David Lucca e George MacDonald si sono trasferiti a Las Vegas, presso i Westwood studios, per seguire da vicino le ultime settimane di travaglio.

La maggior parte del successo del programma era dovuta al "motore" del gioco ideato dai programmatori della Westwood. La SSI manterrà i diritti del motore e del codice?

La SSI è a tutti gli effetti la detentrice delle ambientazioni e delle scenografie di stile AD&D. Certe parti del motore del gioco sono invece tecnologicamente proprietà del team Westwood, e per questo noi abbiamo dovuto ricostruirle. Fortunatamente ricreare qualcosa che funzioni esattamente come un'altra di cui si possiede la maggior parte del codice non è un'impresa così difficile come potrebbe sembrare. Oltretutto Phil Gorrow, programmatore dei Westwood studios, si è gentilmente messo a nostra disposizione per la soluzione di alcuni problemi che riguardavano la funzionalità del motore di EOTB. In questo modo siamo riusciti ad ottenere un prodotto nel quale sfido chiunque a notare differenze rispetto ai suoi predecessori.

In che modo pensate di assicurare ai vostri acquirenti una continuità per *EOTB III* rispetto agli episodi precedenti, visto che avete completamente cambiato il team?

La continuità è assicurata dal fatto che a guidare il team di sviluppo di EOTB III *c'è David Lucca. David era il capo tester per* EOTB I, *e, come ho già avuto occasione di dire, ha passato un sacco di tempo ai Westwood studios. Poi è stato profondamente coinvolto anche nella realizzazione di* EOTB II, *dimostrandosi elemento prezioso e di grande aiuto. Per* EOTB III *riveste il duplice incarico di produttore associato e di designer, dando a tutto il progetto quel tocco di esperienza e di professionalità che gli consentono di competere e persino di superare i risultati ottenuti con le prime due avventure. In più David deve essere considerato come una delle più importanti personalità della SSI per ciò che riguarda il campo AD&D, e questa sua conoscenza specifica unita alla sua grande e geniale fantasia si è manifestata concretamente con l'apporto di un gran numero di personaggi e mostri mai visti prima d'ora.*

David ha ricevuto il mandato di creare un gioco più grande, più bello e più ambizioso dei precedenti, con molte innovazioni tecnologiche e di gioco. Ve[illegible] che è riuscito in questa tutt'altro che facile impresa.

Dimostrazione di potenzialità grafiche con sfilata di personaggi: vecchio con barba...

...guerriero con tanto di armatura e scudo...

MA VENIAMO AL GIOCO

La chiacchierata con Nicolas Beliaeff, boss della SSI, ha fatto nascere in noi il desiderio di andare a parlare direttamente con il suo tanto decantato pupillo, David Lucca. A lui abbiamo cercato di carpire con anticipo i segreti, le novità e i cambiamenti con cui ci troveremo ad avere a che fare con l'uscita di *EOTB III*...

Cominciamo descrivendo lo scenario di gioco: ci sono delle idee innovative?

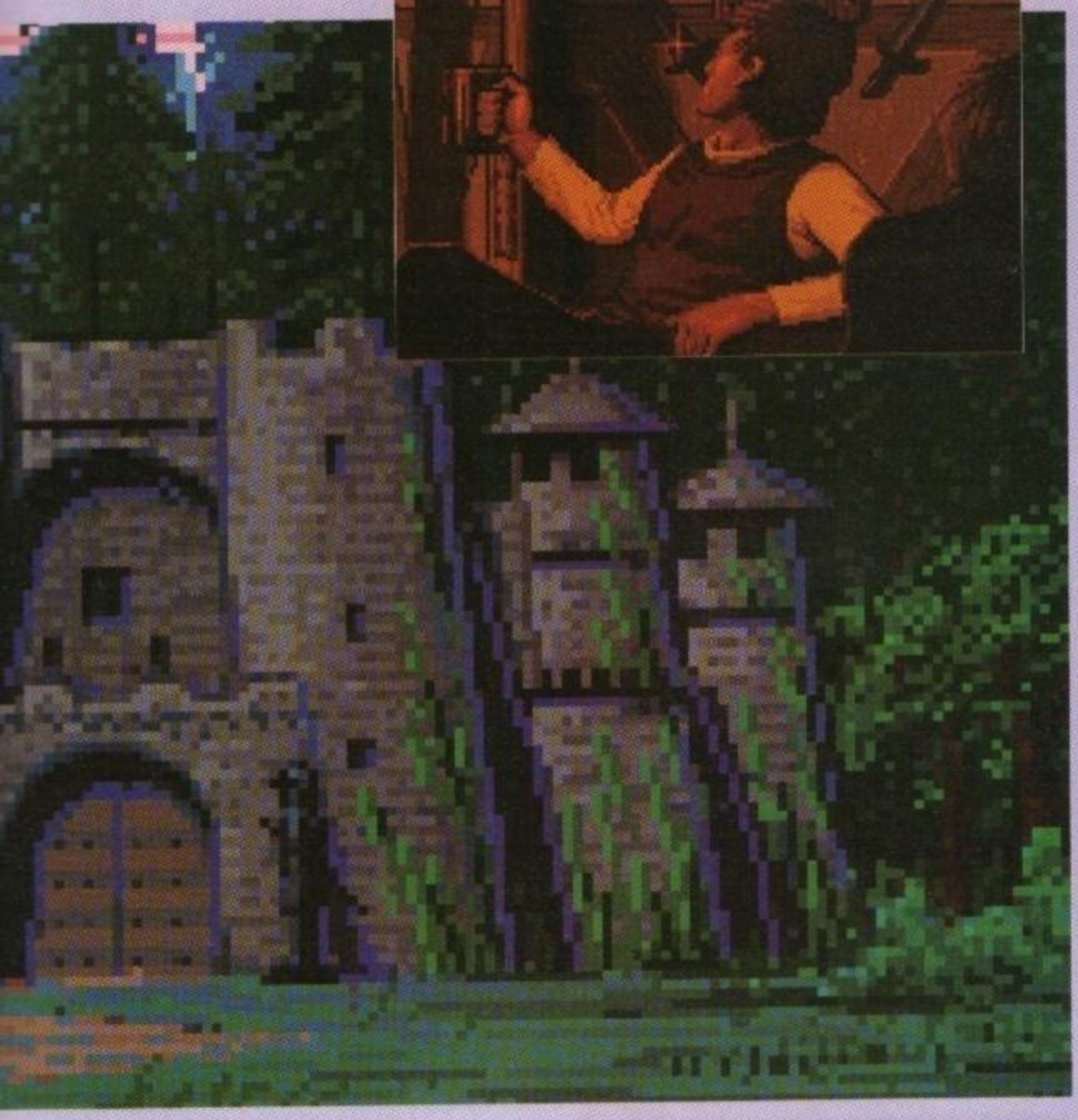
Eye of the Beholder III *ha luogo nel popolarissimo mondo dei Forgotten Realms, per l'esattezza tra le rovine di una città chiamata Myth Drannor, una delle più grandi e importanti città del suo tempo, un luogo dove elfi e umani convivevano in pace. Tutto ciò fintanto che una potenza maligna non tentò di conquistarla facendola attaccare da un esercito di forze delle tenebre. Dopo una lunghissima lotta le forze del male ebbero la meglio, ma a prezzo di gravi perdite; in pratica Myth Drannor cadde, ma non fu conquistata. Il nostro gioco ha luogo più di un migliaio di anni dopo la caduta di Myth Drannor. Al nostro eroico gruppo viene chiesto di scovare il temutissimo cadavere di Acwellan e di sottrarre dalle sue mani un manufatto dotato di grandissimo potere, un compito più facile a dirsi che da portare a termine! Ovviamente nel gioco si incontreranno una valanga di mostri, enigmi e trappole da superare. Un gran numero di mostri inclusi in* EOTBIII *appaiono per la prima volta in un gioco di ruolo per computer.*

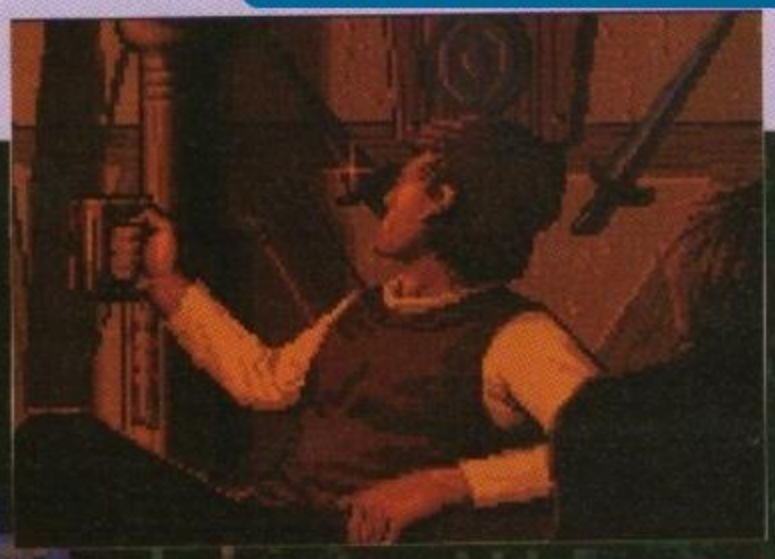
Alcune delle più interessanti novità sono il tasto-fun[illegible]

http://www.oldgamesitalia.net/

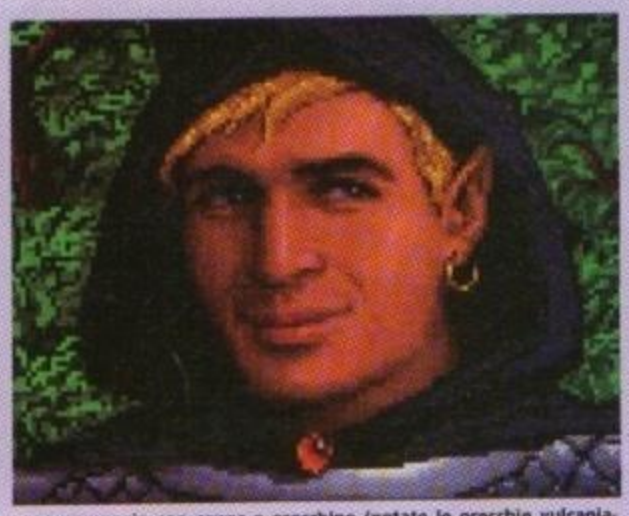
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





...uomo irascibile in atteggiamento ostile...



...uomo saggio con cappa e orecchino (notate le orecchie vulcaniane!)

e una nuova tecnica di combattimento con diverse armi. La nascita del tasto "All Attack" è stata studiata in seguito ad una specie di referendum effettuato tra gli acquirenti di EOTB I e II, *che ce ne hanno consigliato l'adozione. Quel tasto consente di effettuare un attacco da parte di tutti i componenti della compagnia (oppure solo da quelli selezionati) in simultanea; questo nuovo sistema unito al riposizionamento della bussola e dei tasti di movimento rende il combattimento un po' più facile delle versioni precedenti.*

Il sistema per lanciare gli incantesimi (per comodità spell system) è diventato anch'esso più pratico da gestire. In precedenza, quando si volevano modificare gli incantesimi scelti durante il riposo, era necessario cancellare tutti quelli precedentemente memorizzati e quindi riselezionarli. Adesso sarà tutto molto più semplice, basterà cliccare su un "+" o un "-" per aggiungere o togliere un incantesimo dalla lista di quelli memorizzati. Abbiamo, inoltre, aggiunto una tecnica di combattimento per quei personaggi che sono dotati di armi lunghe, come le alabarde, che potranno adesso entrare in combattimento in "seconda linea" stando cioè dietro le spalle di altri personaggi entrati per primi in combattimento.

Gli enigmi di *EOTB II* erano molto più interessanti di quelli di *EOTB I*. Cosa ci dobbiamo aspettare per questa prossima realizzazione?

Beh, gli enigmi e le trappole della serie EOTB *sono l'elemento che ne ha costituito la maggior fortuna. Per questo motivo potete stare tranquilli: questi due ingredienti rappresenteranno sempre il piatto forte del prodotto. Con personaggi di classe umana che possono ormai aver raggiunto livelli superiori al diciottesimo, ci siamo resi conto che l'unico modo per mantenere viva l'attenzione nei confronti del gioco era di impegnare le celluline grigie dei giocatori il più possibile.*

Uno degli appunti mossi alle due precedenti avventure della serie era la mancanza (o comunque la scarsità) di passaggi all'aperto. Ne troveremo di più in *EOTB III*?

Sì. Dal momento che l'ambientazione del gioco è in una città abbandonata abbiamo ampliato notevolmente la parte di avventura che si svolge all'aperto, e che arriverà ad occupare un terzo dell'intero gioco.

In *EOTBII* capitava di essere coinvolti in alcune battaglie assolutamente impari. Succederà anche in *EOTBIII*, oppure verrà modificato il bilanciamento del gioco?

Immagino che le battaglie impari a cui vi riferite siano quelle contro gli Skeleton Warrior nelle catacombe sotto al tempio di Darkmoon, oppure quella contro i Mind Flayer che stanno nella Crimson Tower, sempre nel tempio di Darkmoon. La ragione per cui sono state inserite queste battaglie particolarmente impegnative era la speranza di riuscire ad insegnare ai giocatori nuove tattiche di combattimento per affrontare avversari particolarmente potenti. Queste tattiche sarebbero risultate poi utilissime per affrontare, con buone possibilità di successo, lo scontro finale

Mi chiedete se la situazione cambierà? L'equilibrio del gioco è sempre una delle cose più difficili da calibrare. E' difficile dire se cambierà o meno. Quello che possiamo assicurare a chi acquista i nostri prodotti è che alla SSI prestiamo una grandissima attenzione a questo punto, e, in genere, i risultati di questo scrupoloso studio si notano.

Verrà aumentata l'interattività del gioco?

Il livello d'interazione ha sempre rappresentato uno dei punti cruciali per un Gioco di Ruolo per computer. Un grosso problema è rappresentato dal fatto che i personaggi controllati dal computer mancano completamente del cosiddetto fattore umano. Per sopperire a questa mancanza ho sempre creduto che la miglior soluzione fosse realizzare un'ottima e dettagliata trama. EOTBIII ha una trama probabilmente anche migliore di quella, già notevole, dei suoi due predecessori. Questo lascia ben sperare.

Non avete mai pensato di introdurre la possibilità di selezionare il livello di difficoltà del gioco?

Sì, è un'ipotesi che abbiamo preso seriamente in considerazione, ma è stata infine abbandonata a causa dei tempi di implementazione. Questo comunque non significa che abbiamo scartato definitivamente l'idea. Semplicemente con il tipo di prodotto che ci troviamo ad avere l'inserimento di questa opzione avrebbe richiesto una completa riprogrammazione del gioco. L'idea rimane comunque buona per il futuro.

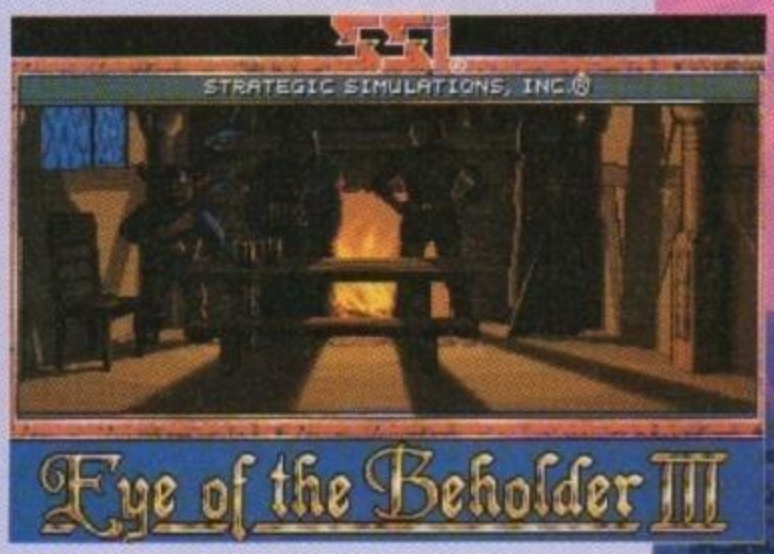
Nel corso di *EOTBII* sono rimasto piacevolmente sorpreso dall'incontro con il chierico imprigionato e dalla stanza della trappola dei semi gemma. So che molti invece non hanno apprezzato questi enormi pericoli con interazione di tipo "real life". Avete ricevuto molte critiche in questo senso?

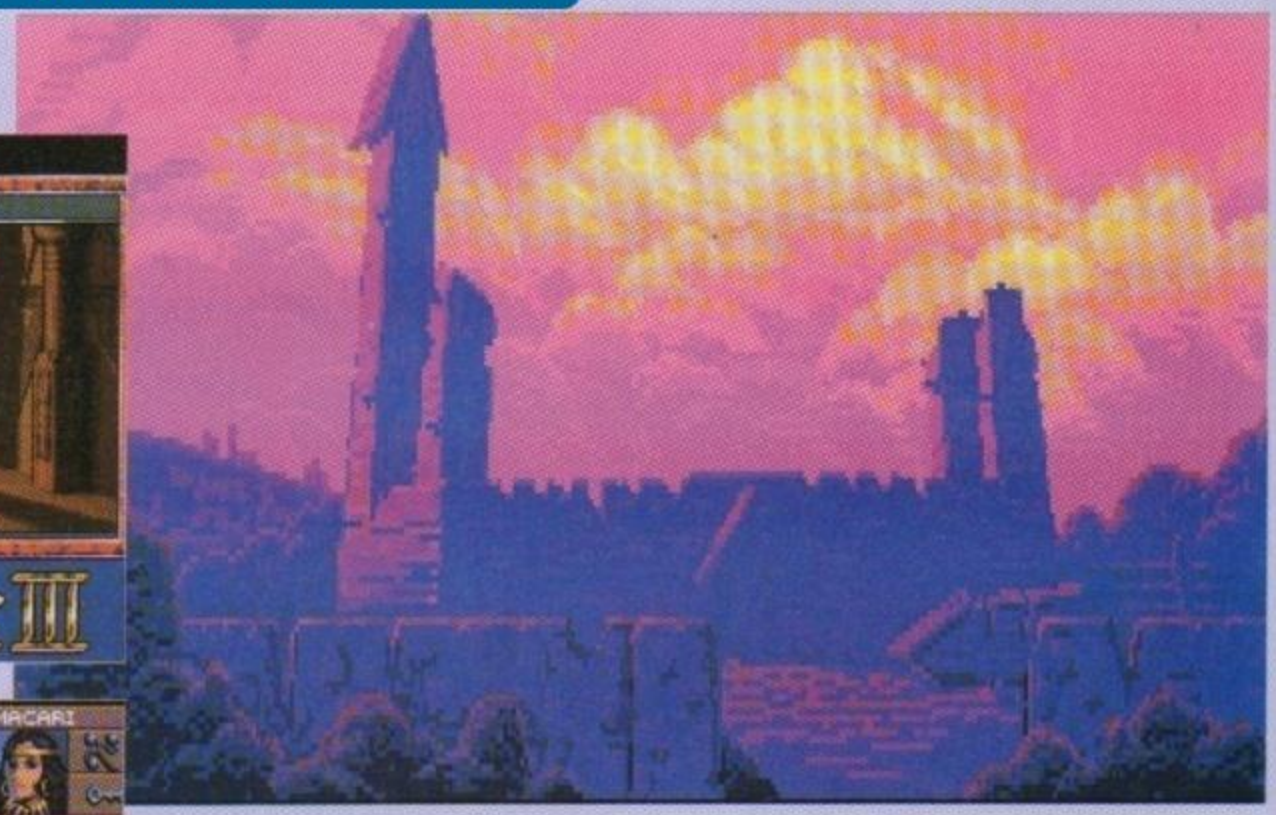
No, direi proprio di no. EOTBII *ha ricevuto veramente poche critiche in assoluto, quasi tutte riguardanti il sistema di gioco impostato temporalmente in "real time", e non per fasi. Per quanto riguarda i due "in-*

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





E dopo la sfilata di personaggi non poteva mancare anche una bella sfilata di mostri (primavera-estate '93), questi, tutti quanti, in atteggiamento ostile... c'è da meditare!

Quiz: questo simpatico personaggio che incontreremo nel corso dell'avventura è affidabile? Inviate le vostre risposte in redazione. Ai vincitori una foto con dedica del nostro direttore Riccardo Albini

Dettaglio sulla nostra compagnia. Come noteranno gli appas- con le ver-

contri pericolosi" che dicevi, penso che i nostri acquirenti li abbiano apprezzati, perché in fin dei conti giocando a EOTB *è il pericolo che cercano. Poi esiste la possibilità di salvare frequentemente...*

Possiamo aspettarci un *EOTB IV* o anche una CD version di *EOTB III*?

Per quel che riguarda il CD ti posso dire che stiamo già lavorando alla realizzazione della CD version di EOTB III. *Il problema di* EOTB IV *è invece ben più complicato. Principalmente la questione che si presenta è questa: i personaggi umani arrivano alla fine di* EOTB III *ad un livello che si aggira attorno al diciottesimo; ora, che giocabilità può avere un'ulteriore avventura con personaggi potentissimi che si scontrano tra di loro finendosi in pochissimi e violentissimi colpi, e il cui avanzamento di livello è pressoché impercettibile?*

Quanto tempo avete impiegato nello sviluppo di *EOTB III*, e quando sarà finito?

Il lavoro lo abbiamo iniziato nel marzo del '92 e dovrebbe essere pronto nella tarda primavera. Naturalmente lo sviluppo del gioco ci ha impegnati fino all'osso del collo, e c'è da scommettere che ci impegnerà ancora fino all'ultimo minuto.

Per concludere, qual è l'aspetto più difficoltoso dello sviluppo di un gioco come *Eye of the Beholder III*?

Beh, la domanda che più ti assilla dall'inizio alla fine è: "sarà divertente?" Purtroppo quello che diverte noi non è detto che diverta anche la gente che comprerà il gioco... La tattica che abbiamo adottato inizialmente è stata questa: ci siamo divisi in piccoli gruppi di lavoro autonomi, ciascuno dei quali creava e sviluppava il proprio progetto indipendentemente. In questo modo abbiamo cercato di avere diverse idee dalle quali trarre alla fine un comune denominatore che avrebbe soddisfatto tutti quanti e che avrebbe dovuto rappresentare le aspettative del pubblico. Poi, però, abbiamo dovuto aggiungere qualche elemento particolare per dare un po' più di gusto alla storia che, per il modo in cui era nata, rischiava di essere un po' comune.

Comunque non c'è nulla da fare. Il "fattore divertimento" di un gioco viene fuori soltanto lavorandoci sopra a lungo e continuando a perfezionare il lavoro compiuto fino a quel momento. E poi incrociando le dita...

Derek Dela Fuente

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPER MARIO KART

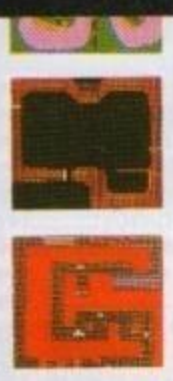
Sali a bordo di una nuova avventura

DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GENERATION

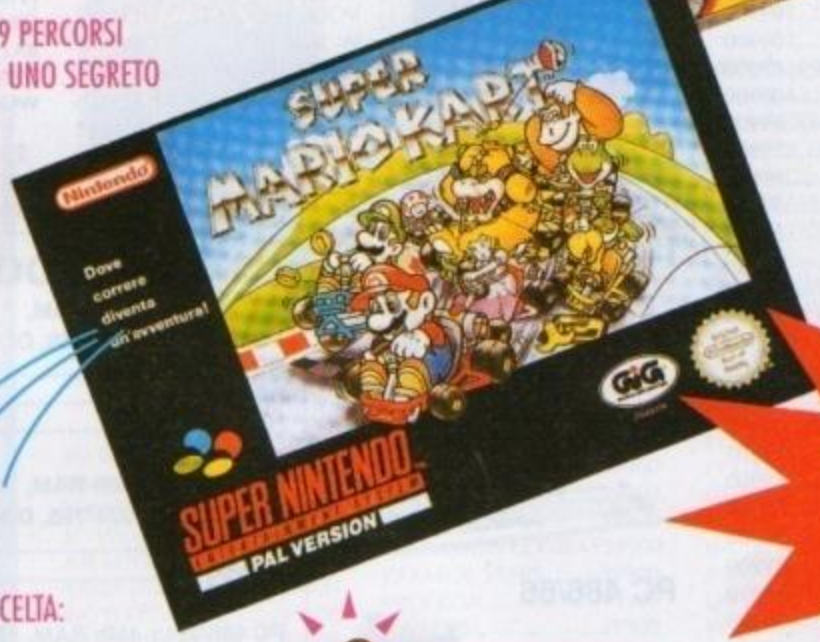
ACCENDI IL TUO GUSTO PER LA COMPETIZIONE E CORRI VERSO IL TRAGUARDO A BORDO DEL NUOVISSIMO SUPER MARIO KART DI SUPER NINTENDO 16 BIT.

POSSIBILITÀ DI MEMORIZZARE I MIGLIORI TEMPI

8 PERSONAGGI CONOSCIUTI E CON CARATTERISTICHE DI GUIDA DIFFERENTI



19 PERCORSI + UNO SEGRETO



- POSSIBILITÀ DI GIOCARE IN 2 CONTEMPORANEAMENTE
- 4 GIOCHI IN 1: "Gran Premio Mario Kart" singolo o in due; "Gara a cronometro"; "Gara a due" e "Battaglia".

I giochi aumentano, il divertimento si moltiplica.

2 MOTORI A SCELTA: 50cc e 100cc

TOP SCORE CON COPPE E TROFEI VINTI

SEGUI LE AVVENTURE DI SUPER MARIO SU CANALE 5 A LA CORRIDA

Nintendo®

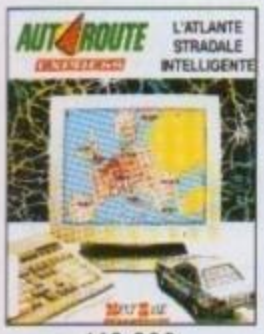
IL NUMERO UNO NEL MONDO

Solo GIG distribuisce i prodotti Nintendo originali con le istruzioni in italiano, garanzia.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

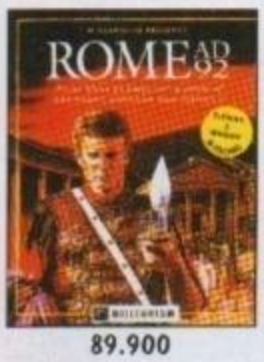
http://www.oldgamesitalia.net/

MS-DOS SOFTWARE & HARDWARE



149.900

109.900



89.900

119.900

109.900

ARCADE & AZIONE

3D WORLD BOXING .79900
3D WORLD TENNIS ...79900
ARMA LETALE 49900
ARMCHAIR QUAT.....15900
BABY JO 59900
BOSTON BOMB CL. ...59900
BATTETOADS 49900
COOL CROC TWINS ..49900
COOL WORLD 49900
COVER GIRL POKER...69900
CROWN 49900
DARK CASTLE.....35900
DEMON STALKER.....35900
DIE HARD 2.....59900
DOUBLE DRAGON 3 .49900
EUROP. CHAMP.92 79900
EURO SOCCER 49900
EXTASY 69900
FINAL FRONTIER.....29900
FOOTBALL MANAG. ..39900
GOLDEN EAGLE 59900
GODS 49900
HUMANS.....59900
J.KHAN SQUASH.....39900
JOE&MAC CAV. NIN. .69900
JUNGLE BOOK 29900
MAGIC POKET.....69900
MAYDAY SQUAD.....29900
MAMMA H.P. L'AEREO 69900
MC DONALD LANDS.49900
NCAA BASKET 79900
NICKY BOOM.....79900
NINJA RABBITS.....29900
OVER THE NET.....29900
PUSHOVER.....49900
ROBOCOP.....79900
ROLLING RONNY 39900
SIMPSONS 49900
SKIDOO.....29900
SPACE CRUSADE.....49900
STEVE MCQUEEN.....59900
STREET FIGHTER II.....69900
SUBBUTEO.....35900
TERMINATOR 2 39900
TENNIS CUP 2 59900
THE POWER 59900
TILT.....39900
TINY SKWEEKS 59900
TITUS THE FOX 49900
TOURNAMENT GOLF 39900
TROOLS.....49900
TURN'N'BURN 35900
WINTER SPORT 49900
WIZKID.....49900
WORLD CUP 90 29900
WRESTLING WWF 49900
WRESTLING WWF2 49900

SIMULAZIONE & Avventure

2000 LEAGUE UN....29900
5 INTELLIGENT G. 59900
ABANDONED PLACES89900
ACES PACIFIC 99900
ACTION STATIONS 59900
ACTION S. DATA D....35900
AIR BUCKS.....69900
AH 73M THUNDER....69900
AIRBUS A320.....99900
AMAZON.....119900
ANOTHER WORLD 79900
ASHES OF EMPIRE 99900
ATAC 99900
A-TRAIN.....99900
B17 FLYING FORT. 99900
BATTLESCAPES 49900
BLITZKRIEG AT ARDE.69900
BUSHBUCK 89900
CAMPAIGN 89900
CARRIER STRIKE 79900
CIVILISATION.....99900
CRIME CITY 69900
CRISIS IN KREMLIN.....99900
CRUISE FOR A C.....79900

79.900

119.900

69.900

89.900

89.900

109.900

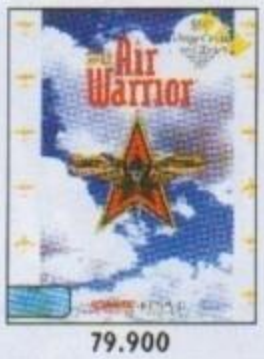
89.900

79.900

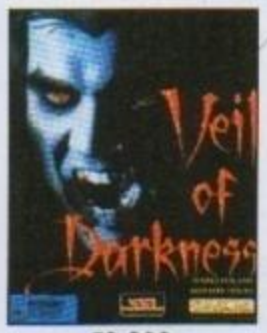
59.900

99.900

79.900



79.900



79.900

DARKLANDS 129900
DARK QUEEN KRYNN89900
DRAGONS L.3.....99900
DUNE 79900
ECHO PHANTOMS.....49900
ELVIRA 2.....89900
EPIC 79900
EYE OF BEHOLD.2.....69900
F15 III.....109900
F1 GRAND PRIX 109900
F117 NIGHTHAWK 89900
FALCON 3 109900
FALCON MISSION D. .69900
FIGHTER COMM. 59900
FIRE TEAM 2200 49900
FORT APACHE.....59900
FREEDOM.....29900
GETTYSBURGH 49900
GREAT ESCAPE 35900
GREAT NAP. BATTLES 59900
GUNSHIP 2000 89900
HOOK.....69900
ISHAR 59900
JETFIGHTER II 89900
JETF.II MISSION D.....69900
KGB 79900
LASER SQUAD.....69900
LAURA BOW 99900
LEGEND OF DJEL.....29900
LEGEND O. KYRANDIA8990
LIGHT BRIGADE 59900
LORDS OF DOOM 49900
MILLENIUM 79900
OIL IMPERIUM.....15900
OPERATION COMBAT69000
OPERATION HORM. ..29900
PROFEZIA 29900
QUESTION OF SPORT29900
RED BARON 99900
RED BARON MISS. D..79900
REVELATION! 59900
REX NEBULAR 119900
RINGS OF MEDUSA ...59900
SAMURAI.....59900
SARAKON.....29900
SIM LIFE 99900
STEPHEN KING'S MIST15900
STORM MASTER.....49900
SPECIAL FORCES 99900
SUPER TETRIS 89900
SWAP.....49900
THE BALL GAME.....35900
ULTIMA UNDERW. 89900
ULTIMA VII.....89900
VISION OF AFTERM. ..35900
VODOO ISLAND.....15900
W. BEAMISH.....99900
WHITE DEATH 59900
WING COMMANDER.79900
WORLD AT WAR.....69900
WORLD CHAMP. BOX.35900
WORDTRIS.....99900
XIPHOS.....35900

OFFERTISSIMA

NEURO MANCER 19900
TOP GUN 9900
STAR FLEET I.....14900
688 ATTACK SUB 19900
CHUCK YEAGERS AFT19900
PHM PEGASUS 14900
GRANDSLAM BRIDGE .9900
BATTLE CHESS.....19900
EMPIRE 14900
WORLD TOUR GOLF...9900

SOFTWARE ORIGINALE CON MANUALI IN ITALIANO.

PC 386/25sx

PC 486/66

Commodore PC

PC 386/25sx 2Mb RAM, 1fdd, VGA,Monitor VGA Colore 1024*768, DOS 5.0
HD 42 Mb.....L.1.299.000
HD 85 Mb.....L.1.399.000
HD 120 Mb.....L.1.499.000

PC 386/33dx 4Mb RAM, 1fdd, VGA,Monitor VGA Colore 1024*768, DOS 5.0
HD 120 Mb.....L.1.999.000
HD 200 Mb.....L.2.279.000

PC 486/25sx 4Mb RAM, 1fdd, VGA,Monitor VGA Colore 1024*768, DOS 5.0
HD 120 Mb.....L.1.979.000

PC 486/33dx 4Mb RAM, 1fdd, VGA,Monitor VGA Colore 1024*768, DOS 5.0
HD 120 Mb.....L.2.359.000
HD 200 Mb.....L.2.599.000

I prezzi dei PC commodore sono iva esclusa

Per motivi di spazio non possiamo elencare tutti i prodotti da noi commercializzati.

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:

011/403111

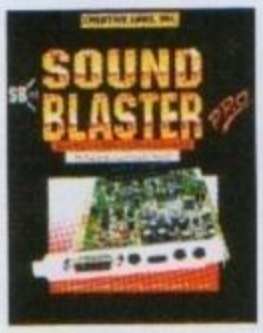
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Speciale Creative

Sound Blaster 16 Bit.
L.499.000

Sound Blaster Pro
Deluxe Edition
L.329.000



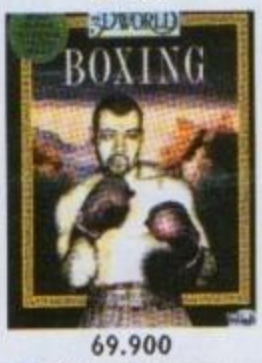
Sound Blaster Pro
L.329.000

Multimedia Kit
Sound Blaster Pro
CD Rom Panasonic
+ Cd Bookshell
+ Cd Works * Win
+ 5 CD ROM Vari
+ Casse Stereo.
L.1.050.000

AMIGA SOFTWARE & HARDWARE

59.900

69.000

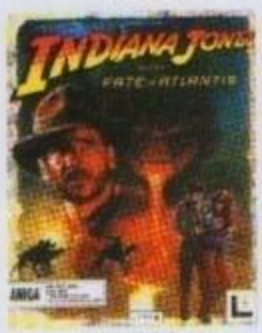


69.900

59.900

29.000

59.900



109.000

ARCADE & AZIONE

4D SPORT BOXING....59900
3D WORLD BOX. 69900
3D WORLD SOCCER..69900
3D WORLD TENNIS ...69900
AIR BUCKS 49900
ARMA LETALE.....49900
BATTLETOADS 49900
BLITZKRIEG AT AR. 49900
BRIGADE COMMAN. .59900
COLORADO.....29900
COOL WORLD.....49900
COVER GIRL POKER...49900
CRAZY CARS 3 49900
CRAZY SEASONS.....39900
CRIME CITY 59900
CRYSTALS OF ARBO. .39900
DISCOVERY.....49900
DOUBLE DRAGON 3 .49900
ECO PHANTOMS 39900
ESCAPE FROM COLD. 49900
ESPANA G.92 59900

EURO FOOTBALL C. ..49900
EUROP.CHAMP92.....69900
EURO SOCCER 49900
FIGHTER COMMAND 49900
FIRE & ICE.....49900
FIRE FORCE 49900
FIRE TEAM 2200 49900
GOOBLINS 2 69900
HAGAR.....49900
HEIMDALL 69900
HUMANS.....59900
ISHAR 49900
JOE & MAC CAV. NIN.49900
KICK OFF II 39900
LEEDS UNITED 49900
LORDS OF DOOM 39900
MAGIC GARDEN 49900
MC DONALD LANDS.49900
MOTORHEAD 49900
NAPOLEON.....59900
NIGEL MANSEL 59900
OPERATION COMBAT59900
PARASOL STARS.....39900
PROFEZIA.....19900
QUADREL.....39900
RAMPART 49900
REVELATION! 29900
ROBOCOP 3.....59900
SAMURAI.....49900
SARAKON.....19900
SENSIBLE SOCCER 93 .69900
STORM MASTER.....49900
STREET FIGHTER II 59900
STRIKER 59900
STRUMTRUPPEN.....39900
SWAP.....49900
THUNDERHAWK 59900
TROLLS.....49900
TURTLESS II 49900

69.900

79.900

39.000

WHITE DEATH 59900
WARRIOR OF RELEYNE49900
WORLDS AT WAR
WRESTLING WWF II...49900
VIKINGS 49900

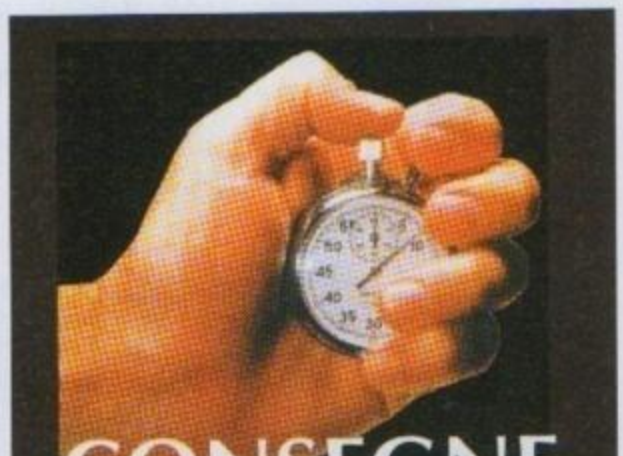
SIMULAZIONE

INT. 3D TENNIS.....29900
AIRBUS A320.....99900
ANOTHER WORLD 69900
ASHES OF EMPIRE 99900
CAMPAIGN 79900
CHAMP.MANAGER 49900
CIVILISATION 89900
CASTLES 69900
CASTLES DATA DISK ..69900
DARK Q.KRYNN.....89900
DRAGONS L. III.....89900
DUNE 69900
ELVIRA 2.....79900
EPIC 69900
EYE OF BEHOLD. 2 69900
F1 GRAND PRIX 79900
GUNSHIP 2000 99900
HOOK 59900
INDIANA J. ADV ITA.109000
INDIANA J. ARCAD 59900
LARRY 5.....99000
KGB 69900
KING'S QUEST V 99900
LEGEND O. KYRANDIA89900
LOOM 69900
LORD OF THE KING ..59900
LOTUS 3 59900
MONKEY ISLAND II..109000
NO GREAT. GLORY ...79900
PACIFIC ISLAND 69900
POLICE QUEST 3 89900
PROPH. OF SHADOW89900
RED BARON 89900
SIM ANT 89900
SIM EARTH 89900
SPACE QUEST 4.....99000

OFFERTA IRRIPETIBILE

SOLO SOFTWARE ORIGINALE CON MANUALE INTERAMENTE IN ITALIANO.

FERRARI F1 9900
SWORDS OF TWILIGHT. 14900
CH. GOLF.....9900
CH. BASEBALL.....9900
CH. FOOTBALL 9900
CH. BASKETBALL.....9900
POPULOUSE 14900
PROMISED LANDS 9900
MUSIC STUDIO 19900
SUPER HUEI 9900
SHANGHAI.....9900



CONSEGNE 24/36 ORE

CON CORRIERE ESPRESSO TNT TRACO

E un fantastico orologio al quarzo da polso in omaggio ad ogni acquisto.

SUPER TETRIS 79900
TWILIGHT2000 79900

Per Motivi di spazio non possiamo elencare tutti gli articoli da noi commercializzati.

I Nostri Punti Vendita :

ALEX Computer
C.so. Francia 333/4 Torino

ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

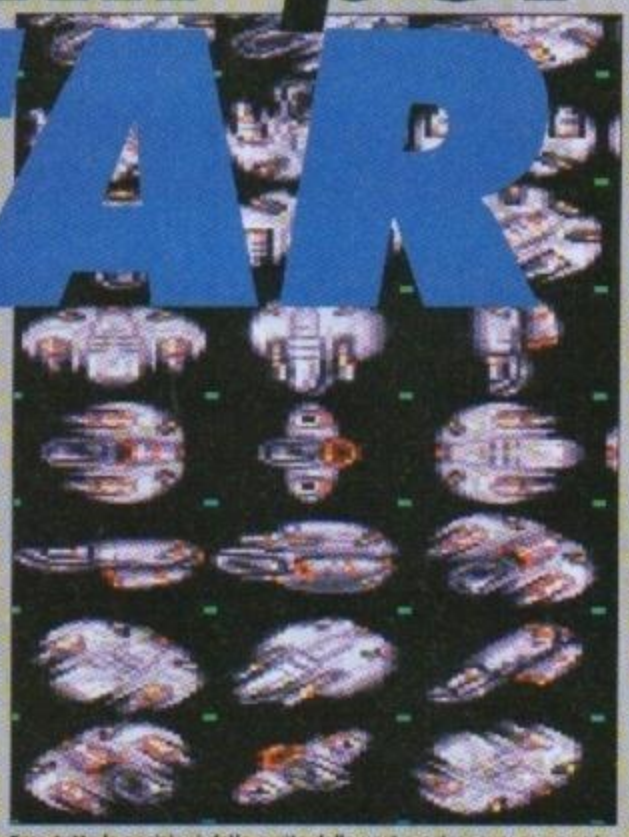
011/4031001

ALEX Mail Service
Servizio di vendita per Corrispondenza

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

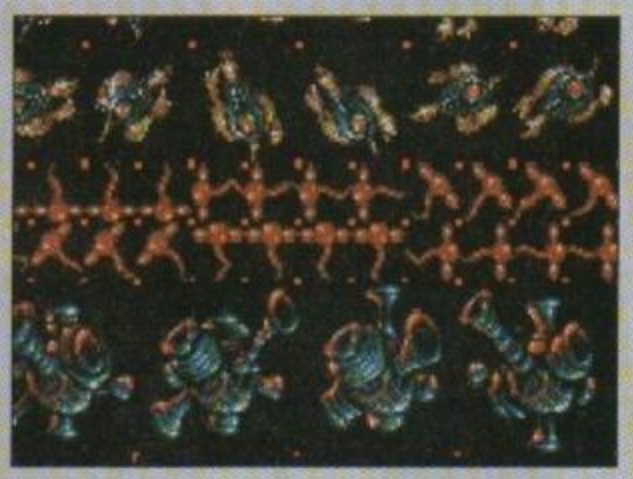
http://www.oldgamesitalia.net/

Un nuovo team per BLASTAR



Si tratta del primo programma realizzato dai nuovi acquisti della Core Design. Il team è composto da Bob Churchill, designer dei giochi e delle mappe, Roberto Cirillio, grafico e Tom Swann, programmatore.

Ecco tutte le posizioni dello sprite della vostra astronave: come potete vedere sono previsti movimenti in tutte le direzioni.



L'idea è quella di creare il miglior sparatutto di tutti i tempi usando delle tecniche innovative. Naturalmente fare meglio di ciò che c'è già in circolazione è l'obiettivo di tutti i programmatori, ma questo team crede di avere veramente delle chance. *Blastar* è un gioco con scrolling multiplo su otto direzioni che prende ispirazione da un vecchio sparatutto di nome *Sinistar*. Potrà riempire un vuoto nel mercato dei videogiochi, dato che nell'ultimo periodo si è sentita una certa mancanza di questo tipo di prodotti. Il gioco comprenderà cinque "stage" principali, tre dei quali saranno selezionabili dal menu iniziale. Per ogni stage ci saranno due sotto-livelli ed il classico mostro di fine quadro. All'inizio ci sarà una lunga introduzione animata che porterà il giocatore nell'atmosfera e gli permetterà di scegliere le varie opzioni disponibili. Questi stage (o "isole") saranno molto lunghi e rappresenteranno, a detta del team della Core, una sfida senza precedenti. Ogni schema avrà un preciso obiettivo da colpire prima di poter passare al livello successivo; questi obiettivi saranno completamente diversi uno dall'altro, anche se lo scopo rimarrà sempre lo stesso: distruggerli!

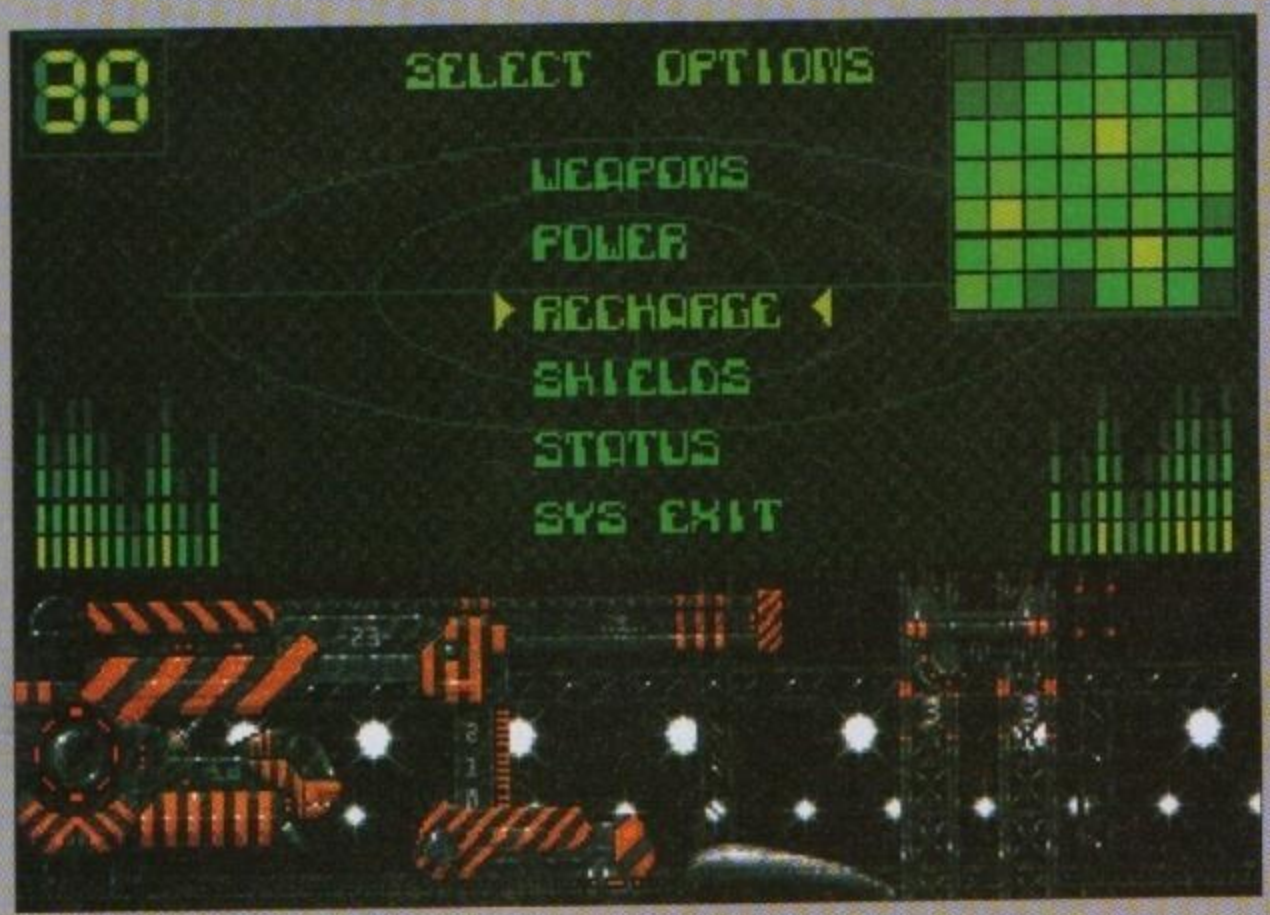
Oltre agli obiettivi principali e ai mostri di fine livello ci saranno, ovviamente, moltissimi altri alieni caratterizzati da background e caratteristiche diverse. Quando il giocatore riuscirà a distruggere tutti i bersagli principali, si aprirà, da qualche parte nella mappa, un cancello dimensionale che rimarrà attivo per una decina di secondi. Se non

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

(sopra) altri sprite di nemici e mostri di fine livello.
(sotto) Alla fine di ogni livello potrete accedere ad uno di questi schermi opzioni in cui è possibile comprare armi, aumentare l'energia dell'astronave, ecc.



riuscirete a raggiungerlo dovrete aprirvi una via di fuga attraverso i guardiani di un altro cancello decisamente più difficile da superare. Quando entrambi i sotto-livelli saranno completati (e quindi tutti gli obiettivi distrutti), il giocatore verrà teletrasportato nella "zona" del mostro di fine quadro, che sarà diversa per ogni stage: ad esempio in quello meccanico apparirà in 3D, anche se il mostro verrà visualizzato di lato.

In *Blastar* ci sono tre differenti tipi di scrolling, che rendono il gioco più vario. Il livello bonus, ad esempio, sarà a scrolling verticale, mentre l'ultimo livello sarà orizzontale; inoltre ci sono livelli in cui l'astronave, a sorpresa, si potrà muovere in tutte le direzioni. Durante il gioco potrete trovare tutti i tipi classici di Power-Up: vite-extra, energia, armi più potenti, ecc. Ogni nave potrà raccogliere tre armi diverse che potrete usare premendo i tasti funzione. Con i crediti che troverete lungo i livelli, inoltre, potrete anche acquistare bonus e armi nei negozi di fine livello.

Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, il gioco avrà 50 frame al secondo con background completamente animati. Lo scrolling rappresenta una particolarità originale di questo gioco, come già detto, con le direzioni multiple in cui il giocatore può muoversi e l'implementazione del movimento della mappa in entrambe le direzioni realizzata in maniera intelligente. C'è anche una rotazione di 360 gradi, e le limitazioni dell'Amiga potranno essere superate in un'eventuale versione per console. I programmatori stanno attualmente lavorando al terzo livello, e *Blastar* dovrebbe essere pronto per giugno; alla Core si sentono sicuri di poter produrre un titolo senza precedenti, e data la qualità usuale dei loro giochi, non è da escludere che ci riescano.

Derek Dela Fuente

(a lato) I fondali di Blastar saranno completamente animati e pulluleranno di nemici: speriamo che anche la giocabilità sia allo stesso livello.

(sotto) Qui vediamo uno dei tipi di armi che è possibile raccogliere durante il gioco o acquistare nei negozi di fine livello. Possiamo vedere un altro esempio di arma nell'immagine in alto a destra.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

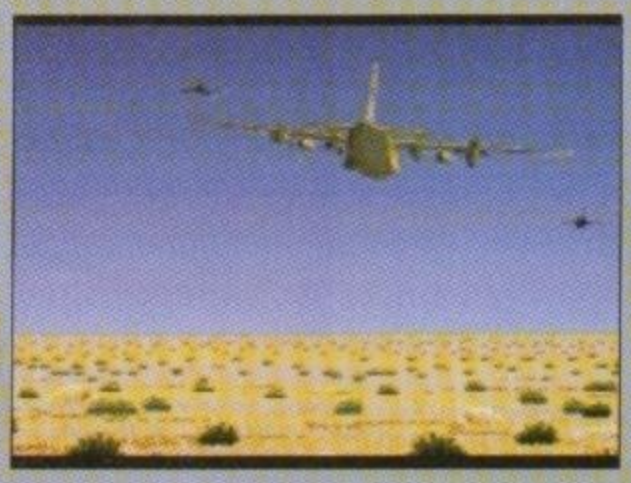
WING COM
sulla Terra!

Strike Commander ha delle caratteristiche tecniche molto interessanti e, anche se questo elemento da solo potrebbe non significare nulla, prova che la Origin ha lavorato duramente per eliminare qualsiasi buco nel prodotto. La programmazione ha richiesto due anni di lavoro e il risultato, che sicuramente è fortemente ispirato a *Wing Commander*, è qualcosa di più che un semplice sparatutto strategico: ha preso tutti gli elementi positivi di *Wing Commander 1* & *2* continuando sullo stesso genere. Il lato strategico è stato mantenuto (dovete gestire in modo equilibrato sia i vostri uomini che l'equipaggiamento comprando le merci durante il gioco). Si ritrova anche la parte interattiva (parlare con gli altri personaggi, prendere decisioni), ma quando salite a bordo di uno o due degli aerei a vostra disposizione vi troverete in una simulazione di volo in perfetto stile cinematografico che sfrutta le migliori tecniche. La grafica è veramente impressionante, con ombre in algoritmo Gourad (particolare tecnica detta *Gourad Shading*, che elimina le sfaccettature tipiche dell'ombreggiatura piatta, generando solidi morbidi ed opachi) che potete aumentare o diminuire di definizione per accelerare l'esecuzione del programma, cosa che non dovrebbe capitare molto di frequente poiché il gioco è già abbastanza veloce. Se facciamo un confronto con *Strike Eagle III* vediamo che *Strike Commander*, pur avendo maggior dettaglio grafico e più oggetti contemporaneamente su schermo, gira al triplo della velocità: davvero impressionante!

Vi muovete in un sistema Realspace, cioè un ambiente computerizzato flessibile che utilizza grafica bitmap in tempo reale e oggetti poligonali in texture mapping (tecnica di shading in cui la superficie di un oggetto viene ricoperta da un'immagine proveniente da un programma "paint" permettendo la simulazione di superfici variegate) e *Gourad shading*, terreno frattale e atmosfere fluide e realistiche. Le semplici parole non possono rendere l'idea, forse è meglio che vi affidiate alle immagini.

Il giocatore prende il comando degli Stern's Wildcats, uno squadrone di elite di mercenari volanti idealisti ed onesti in un mondo corrotto e ingannevole. La filosofia dei Wildcats è basata tanto su sani principi morali quanto su sani profitti, e il giocatore dovrebbe giocare in quest'ottica, bilanciando i rischi da affrontare nelle varie missioni con la ricompensa ed un giusto codice d'onore.

Ecco come vi verranno presentati i nemici in volo in questo nuovo sforzo della Origin (a lato e sotto a destra) I briefing delle missioni si avvalgono di queste accurate mappe su cui vengono mostrati i punti più importanti. (sotto) Questa è una delle possibili vedute esterne del vostro aereo.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MANDER

C'è voluto molto tempo, ma finalmente *Strike Commander*, l'ultimo simulatore di volo nato dallo sforzo della Origin, sta per vedere la luce, e sembra davvero un gioco dalle caratteristiche eccezionali, proprietà necessaria per essere al passo con la concorrenza numerosa ed agguerrita che produce ormai un simulatore alla settimana.

Ed eccone un'altra poco dopo il decollo: i carrelli non sono ancora stati ritirati.

(sotto a sinistra) Notate l'incredibile cura con cui è stato realizzato il territorio sotto di voi: speriamo che non pregiudichi la velocità del gioco.

Giocare a Strike Commander dà l'impressione di trovarsi sul set di un film: visitare gli uffici, parlare con persone a capo di altri agenti e tornare alla vostra tenda a discutere i piani con i vostri amici, tutto rende l'interazione molto realistica e cinematografica.

Una volta accettata una missione dovrete mostrare tutte le vostre capacità di pilota. Uno dei primi compiti potrebbe essere volare con un Hercules carico di equipaggiamenti. Vi verrà mostrata una mappa molto dettagliata della zona e dovrete, insieme ad altri due colleghi, assicurare l'arrivo del materiale... Ma dopo pochi minuti di volo vi renderete conto di essere attaccati dal nemico e dovrete fare appello a tutte le vostre abilità per evitare i colpi ed eliminare gli abilissimi avversari. Il vostro aeroplano è dotato delle armi più sofisticate e la caccia consisterà nel mettersi in coda al nemico e lanciare un paio di missili. Le battaglie sono veloci e il controllo (sia da joystick che da mouse o da tastiera) è sensibile e risponde perfettamente ai vostri comandi. Una caratteristica molto interessante è la possibilità di guidare le telecamere direttamente con il mouse o il joystick, permettendo di avere una panoramica in soggettiva tutt'attorno all'aereo, simile all'opzione più comune delle varie telecamere predisposte.

Le missioni diventano sempre più difficili ma, ovviamente, anche le ricompense aumentano in proporzione. I controlli di volo non sono particolarmente complicati ma dovrete prestare costantemente molta attenzione: una mossa falsa e la vostra missione finirà in un disastro.

Avete anche la possibilità, se non siete abilissimi con i controlli, di inserire il pilota automatico, tuttavia è meglio usarlo soltanto nei decolli e negli atterraggi, pilotando personalmente l'aereo durante il volo. Come potete notare dalle foto, quando volate su una città sotto di voi sfrecciano case, strade e grattacieli in uno scenario dettagliato estremamente realistico.

Potrebbe sembrare un'impresa un po' pretenziosa anche per la Origin, ma quando vedrete il prodotto finito, questi sforzi risulteranno giustificati, avendo come risultato uno dei migliori simulatori di volo interattivi mai apparsi sullo schermo del vostro PC.

Come è già successo per *Wing Commander* 2, anche i giocatori di *Strike Commander* potranno acquistare uno speciale *Speech Accessory Pack* per aggiungere particolari ad un audio già perfettamente realizzato. La musica e il sonoro cambiano continuamente aumentando d'intensità quando ingaggiate battaglia e smorzandosi quando non sta succedendo nulla. Inoltre lo scenario è supportato da una trama solida che si sviluppa man mano, dando continuità e fascino al gioco. *Strike Commander* uscirà per PC entro la fine del mese.

Derek Dela Fuente

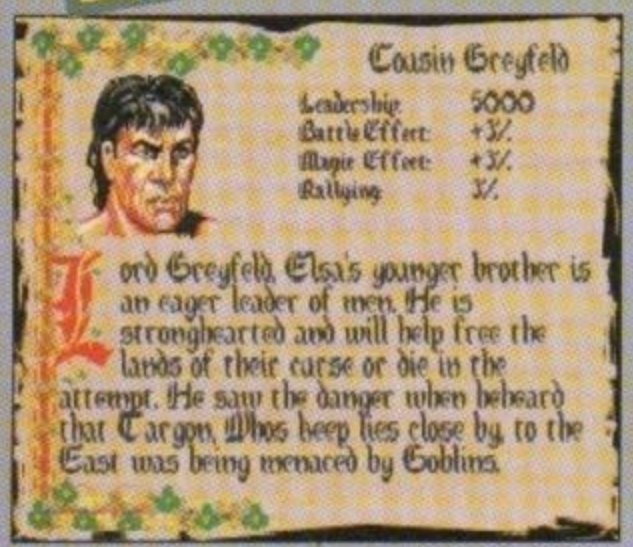
http://www.oldgamesitalia.net/

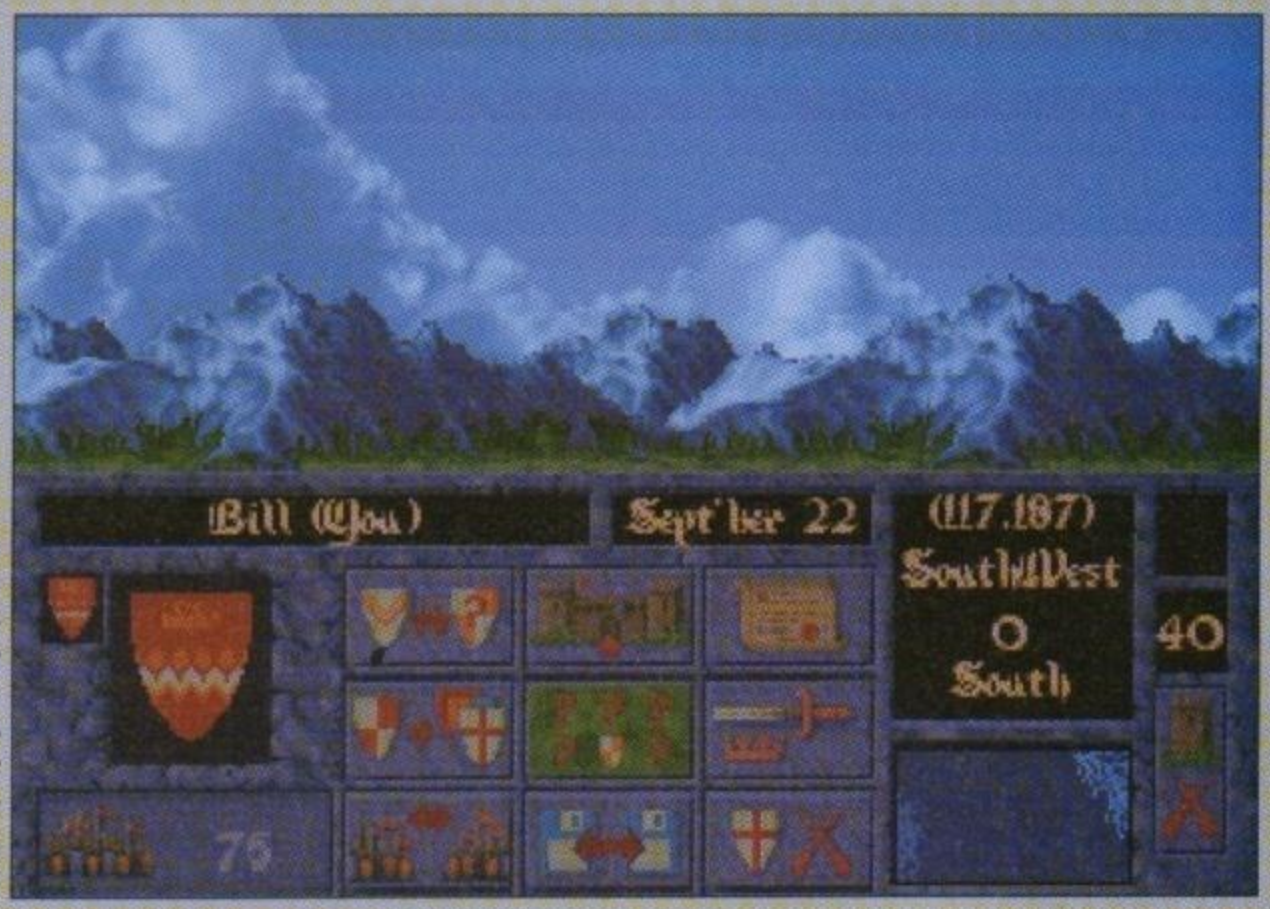
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

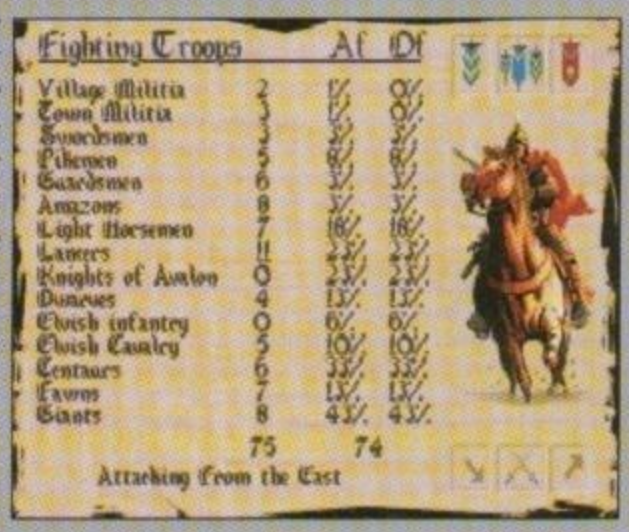
I regni PERDUTI

Lost Kingdoms, il nuovo gioco di avventura/strategia di ambientazione fantasy della Krisalis promette meraviglie. Il nostro inviato Derek Dela Fuente ha indagato in merito...





Le leggende parlano di un età di luce, in cui tutti i popoli liberi vivevano in armonia senza guerre o conflitti. La terra era prosperosa e la gente felice. Sembrava che quest'era non dovesse mai avere fine, come tutte le cose buone, ma un'ombra presto scese sulla Terra. Sorsero Signori Oscuri e vennero combattute grandi guerre. Le genti non erano preparate per questi sconvolgimenti e molti perirono. I Signori Oscuri crebbero in potere e il loro regno divenne sempre più vasto. Le terre, un tempo libere, divennero spoglie e desolate, e i popoli vennero costretti a spostarsi cercando cibo e sicurezza per sopravvivere. Intere generazioni vissero in lotta contro gli usurpatori. Alcuni gruppi scapparono sulle montagne cercando di sopravvivere grazie all'aiuto di grandi maghi, che alla fine esaurirono i loro incantesimi, segnando così la fine del loro potere. A quel punto i Signori Oscuri controllarono totalmente i Regni Perduti. Essi presero la Sacra Pietra di Luna e la divisero in quattro parti, nascondendole nel loro dominio, pensando così che il potere magico non sarebbe mai ritornato. Il tempo passò e la gente cominciò a ricostruirsi una vita e a mettere radici nei punti più disparati del Regno Oscuro. Le sofferenze continuavano e i popoli, che venivano attaccati di frequente, pensavano più al cibo e alla sopravvivenza che a combattere.



(Sopra) Da questo schermo potete accedere a tutte le opzioni del gioco.

(a sinistra) L'acquisto o lo scambio di truppe e le loro azioni sono decisioni importanti prima di affrontare uno scontro.

(a lato) Le locazioni di Lost Kingdoms sono molte, si va dall'aperta campagna ai borghi medievali, dai castelli ai templi druidici.

Poi un uomo, il discendente del Gran Re delle Terre Libere, si guardò attorno ed osservò il male che lo circondava. Capì che continuare a ritirarsi non sarebbe servito e che era necessario, invece, unirsi e combattere per contrastare le forze che stavano distruggendo la Terra.

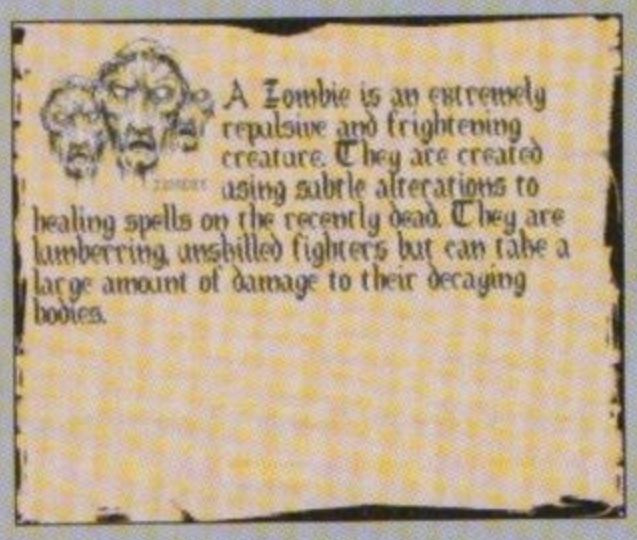
È qui che comincia il gioco. *Lost Kingdoms* è diviso in turni, ognuno di otto ore (tre turni = un giorno). Il leader ha un certo numero di punti di movi- [illegible] quali potrà spostarsi o compiere certe azioni. Finiti i punti-movimento il turno passa al nemico che compirà le sue azioni, infine si risolvono (se ce ne sono) tutti i combattimenti. I personaggi possono essere controllati singolarmente oppure possono essere riuniti sotto un comandante.

Lo schermo è diviso in due: sotto una finestra principale di opzioni, sopra la schermata grafica nella quale vedrete tutte le azioni. Nella finestra delle opzioni ci sono dei pannelli ad icone che rappresentano i vari personaggi, le truppe, le direzioni, la mappa, ecc. Se desiderate muovervi basterà che clicchiate sulla schermata grafica e vi sposterete fluidamente nella direzione desiderata. I punti-movimento diminuiscono ad ogni azione e, se ne avanzano, alla fine del turno vengono automaticamente usati dal programma per far riposare le truppe stanche per la marcia. Come regola generale è sempre meglio riposare la metà del tempo di marcia per recuperare totalmente le forze. È possibile anche spostare le truppe tra due diversi eserciti.

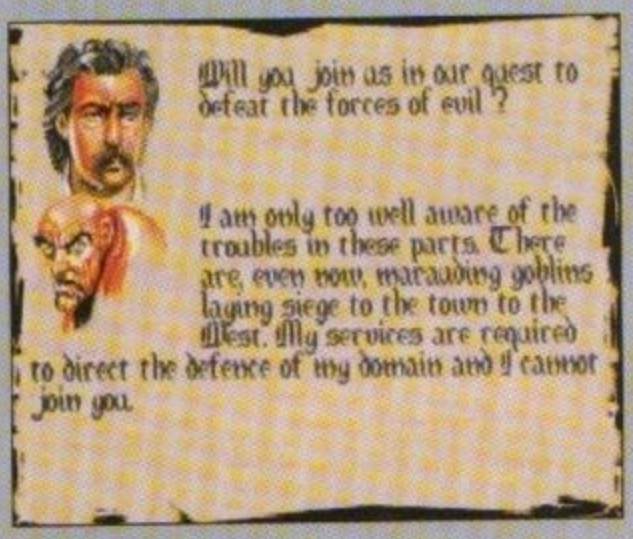
C'è anche la possibilità di cam[illegible]

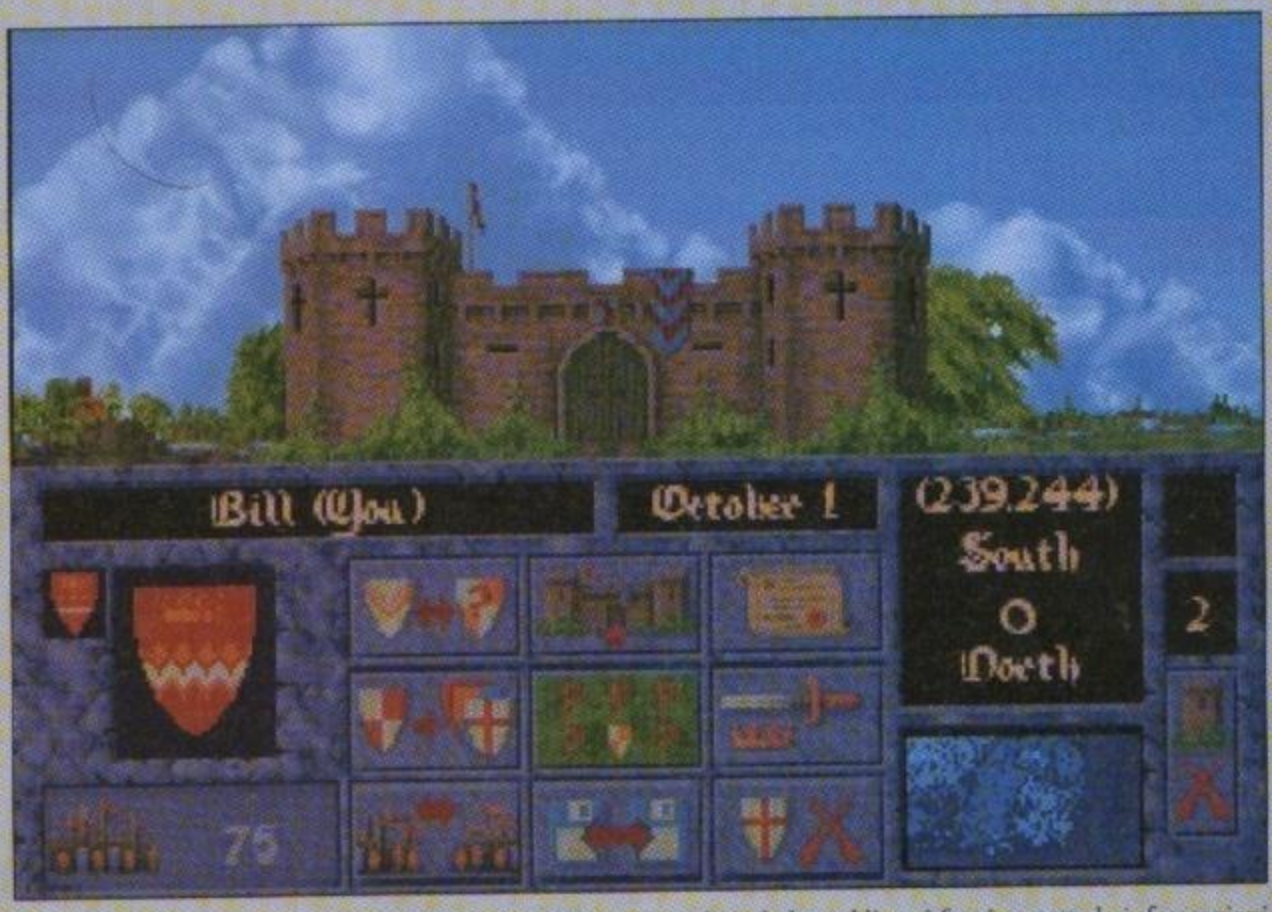
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

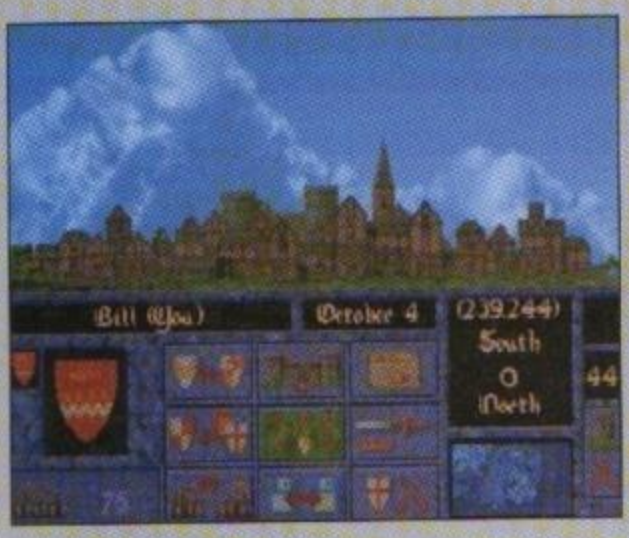
http://www.oldgamesitalia.net/



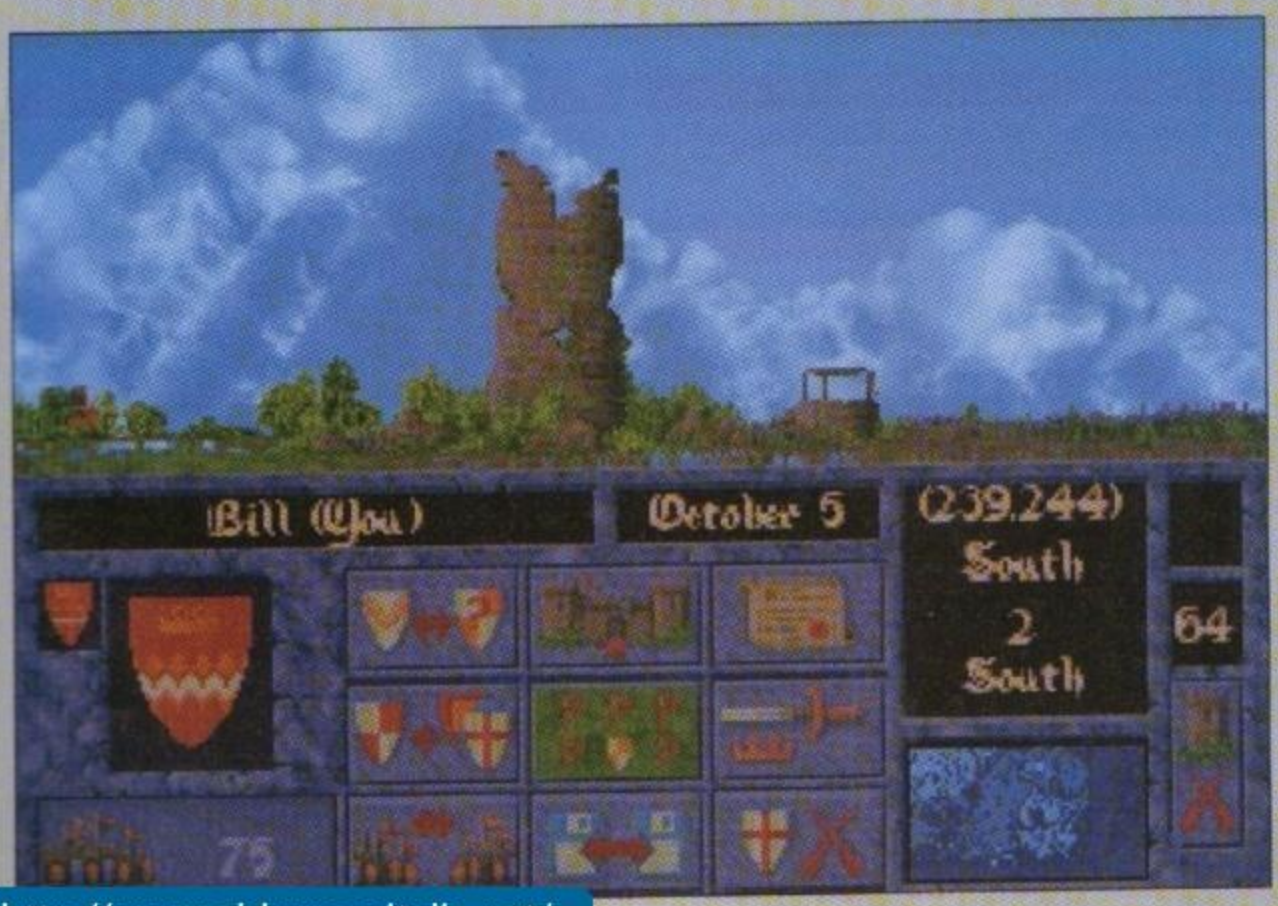
Potrete richiedere informazioni su tutte le creature presenti nel gioco.







(sopra) Naturalmente attaccare una fortificazione non è come affrontare una battaglia campale.



zato sullo schermo. L'icona con il simbolo araldico vi fornisce tutte le informazioni sul personaggio in questione, tra cui il valore di ogni leader, le sue capacità, ecc.

Il sistema di combattimento è alle sue prime fasi di realizzazione, comunque sappiamo che tutti gli scontri verranno risolti alla fine del turno. Vi sarà una lista delle battaglie in corso che potrete far risolvere nell'ordine che preferite; prima di cominciare a combattere potrete scegliere quante unità tenere di riserva, e durante il combattimento potrete usare queste truppe oppure ritirarvi aspettando che il nemico venga sconfitto o si dia alla fuga.

Per ogni menu sullo schermo c'è un sottomenu con maggiori dettagli sulla situazione in corso; tra cui le caratteristiche delle truppe grazie alle quali potrete usare i loro migliori attributi e creare gruppi bilanciati.

Il gioco, essenzialmente, è una simulazione strategica sofisticata nella quale potete muovervi con semplici clic, vedere la vostra posizione e quella delle vostre truppe, guardare le mappe, mandare gruppi di scout e cercare di spazzar via i nemici dai vari territori. Le intelligenti tecniche di programmazione e l'elevato grado di interazione fanno ben sperare: sembra che la Krisalis sia riuscita a creare un gioco davvero interessante per gli appssionati del genere.

Derek Dela Fuente

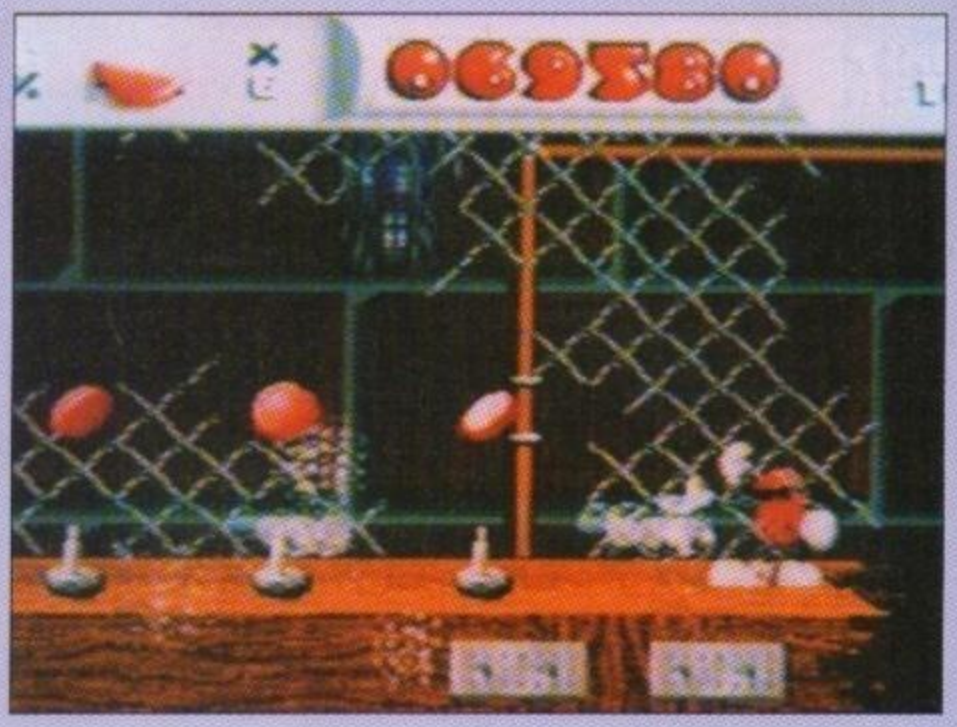
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERVISTA A

DAVID PERRY

La Virgin ha creato un nuovo gioco per le console Sega il cui protagonista è Spot, un divertentissimo "punto" rosso con occhialoni da sole partorito dalla mente di David Perry.



(A lato e sotto)
Ecco alcune immagini del futuro *Cool Spot*, l'ultimo gioco partorito dalla vulcanica mente di David Perry, che da semplici programmi su uno ZX 81 è giunto a lavorare per una delle ditte di software più importanti della scena: la Virgin.

David è nato il quattro marzo 1967 nell'Irlanda del Nord e ha cominciato prestissimo a scrivere semplici demo per la Interface Publications Ltd e a pubblicare alcuni libri. A 17 anni andò in Inghilterra dove iniziò a guadagnarsi da vivere 3500 sterline l'anno (circa 7 milioni di lire) facendo il programmatore. Viveva con sua madre e i soldi gli bastavano giusto per i biglietti del treno per recarsi al lavoro.

Perché hai deciso di fare lo sviluppatore di giochi?

"Ho sempre pensato di essere destinato a qualcosa di grande. Ho cominciato a programmare all'età di quattordici anni su uno ZX-81 della Sinclair...Il mio obbiettivo era fare successo e andare in giro con una grande macchina, come certi programmatori che avevo visto. Credo di aver scritto più giochi di qualsiasi altro programmatore".

Quali sono state le tue esperienze nell'industria del videogioco?

"Ho lavorato per la Mikro-Gen, per la Sega, per l'Elite, per la Encore, per la US-Gold, per la Ocean, per la Infogrames, per la Mirrorsoft, per la Virgin Mastertronic, per la Virgin Games per la Digital Integration, per la Disney, per la Mindscape e per la Firebird. Ricevo continuamente offerte di lavoro e chiamate da giocatori in difficoltà".

Quanto tempo ci vuole, in genere, per sviluppare un gioco?

"Global Gladiators *mi ha richiesto sei mesi di sviluppo,* Cool Spot *tre mesi per la programmazione, un mese per il play-testing e altri due mesi per la presentazione, cioè sei mesi complessivi dalla prima riga di programma all'approvazione della Sega".*

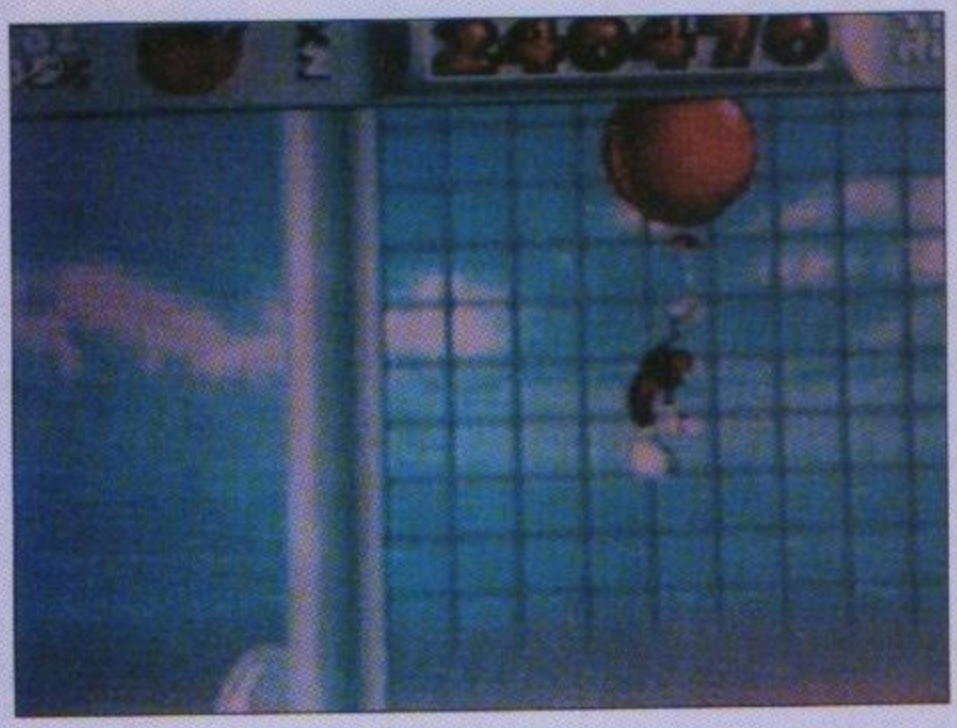
Come crei un gioco?

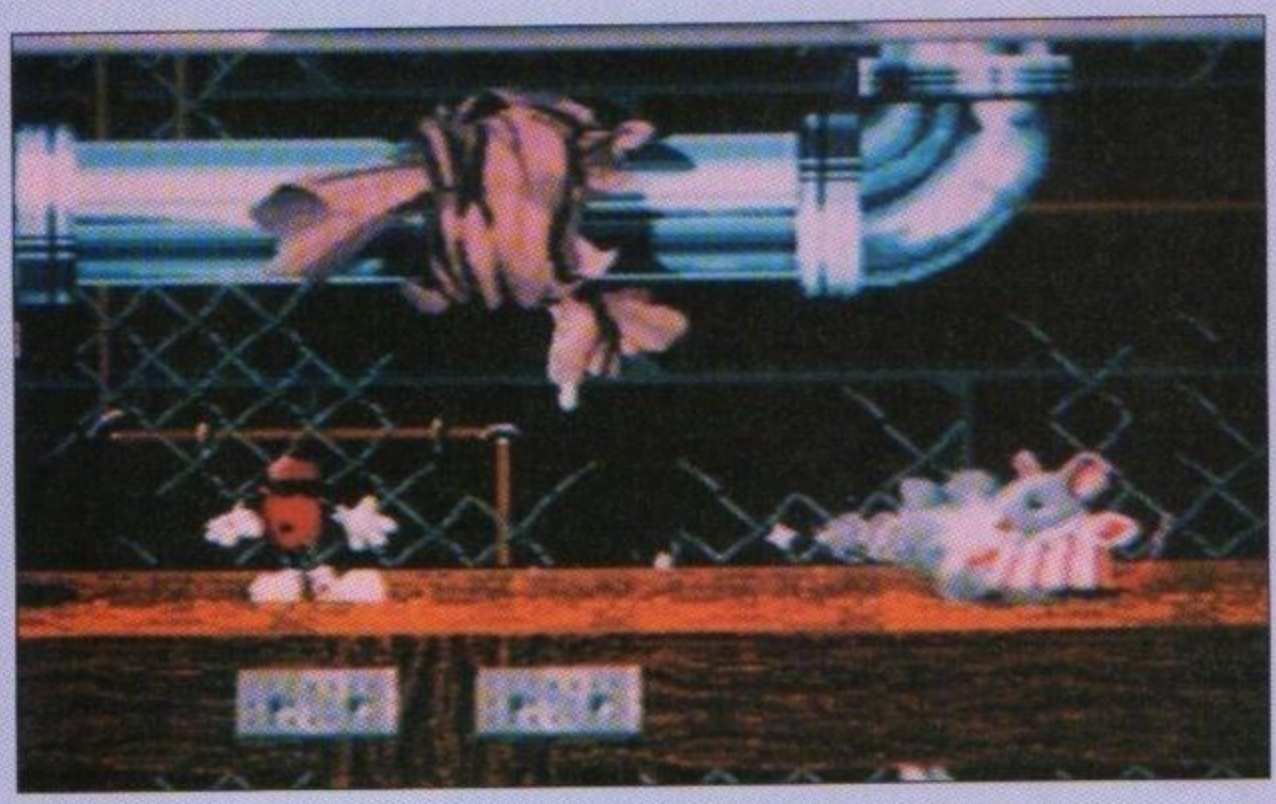
"Durante il primo periodo praticamente scompaio: comincio a lavorare verso le otto di mattina e torno a casa verso mezzanotte. Creo la maggior parte del codice per stimolare il resto del team: più velocemente possono vedere i loro sforzi "vivi" nel gioco e maggiore è la pressione a cui possono essere sottoposti per migliorare il loro lavoro. A volte può essere duro tenere il passo..."

Cool Spot sarà un originale gioco di piattaforme per Mega Drive. La Virgin ha già ultimato e distribuito una versione Game Boy del gioco ispirato alla mascotte della 7up.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





In queste pagine potete vedere i background di alcuni dei livelli di *Cool SPot*. David Perry, l'autore di *Global Gladiators*, ha impiegato circa sei mesi per la realizzazione di questo titolo: speriamo che non deluda le nostre aspettative.

si che il gioco è in continuo cambiamento e miglioramento. Con Cool Spot *nel giro di 4-5 ore qualcosa potrebbe funzionare in maniera completamente differente, oppure alcuni del mio team potrebbero propormi qualche idea che io ho già provato e non ho trovato accettabile nel contesto del gioco. Se qualcosa non va sono pronto a ricominciare il codice dall'inizio pur di modificarlo fino a rendere il prodotto come noi lo vogliamo".*

Quanta gente fa parte del tuo team?

"Nel team "vero e proprio" ci sono otto persone, che ho scelto tra i migliori specialisti di mezzo mondo, anche se ci sono molte altre persone che ci forniscono dati e stimoli durante le varie fasi di realizzazione. Questi otto membri sono: io (programmatore), Cathie Bartz-Todd, produttore, Mike Dietz e Shawn McLean, responsabili delle animazioni, Christian Laursen, background e presentazione, David Bishop & Bill Anderson, designer e Tommy Tallarico, responsabile delle musiche.

Qual è il ruolo di ogni membro all'interno del progetto?

"I responsabili delle animazioni si occupano dello sprite principale e dei nemici più importanti, disegnandoli sulla carta in modo che gli altri grafici possano animarli. Inoltre controllano tutte le animazioni che hanno bisogno di miglioramenti. Gli altri componenti dello "staff grafico" animano tutti gli sprite del gioco, gli oggetti, gli effetti speciali, gli altri nemici. I due designer hanno l'ultima parola sull'effettiva giocabilità finale e progettano e rifiniscono ogni livello. Il responsabile delle musiche e del sonoro, ovviamente, crea ogni effetto collegato con tutti i momenti e gli oggetti del gioco, e il produttore controlla i ritmi di lavorazione, facendo tutto ciò che è in suo potere perché ogni componente del gruppo lavori al meglio e il più velocemente possibile.

Quali sono, a tuo parere, i punti più importanti per la riuscita di un gioco di successo?

"Ci sono tre aspetti fondamentali: la musica, la grafica e la giocabilità, e i giochi di successo sono quelli che riescono a soddisfare tutti e tre. Devono essere di alta qualità, di impatto ma non sbilanciati l'un con l'altro".

Quali sono i tuoi giochi preferiti per Mega Drive?

Il Mega Drive è la mia console preferita e, se dovessi fare dei titoli, probabilmente sarebbero Ecco e Super Monaco *che cerco di giocare quando ho un po' di tempo".*

Qual è il futuro dei videogiochi?

"Mi immagino su una sedia da regista a creare un gioco scattando un ciak e gridando: "azione"!"

Quali sono i tuoi hobby?

"Mi piace prendere il sole sulle coste californiane, sciare, pattinare sul ghiaccio, nuotare fare sci d'acqua, windsurf, giocare a tennis, andare in mountain bike, giocare a pallavolo, fare il giocoliere, andare sul mio monociclo nei posti più strani, e giocare a biliardo nei bar".

Come ti nascono le idee per i giochi?

"Quando decidiamo di creare un nuovo gioco è importantissimo che gli stimoli giungano da tutti i componenti il team. A volte prendiamo semplicemente idee già esistenti e le miglioriamo finché non ci possiamo dire soddisfatti. Una cosa importante è che se qualcuno ha un'idea la si possa inserire velocemente in modo da rendersi conto, dall'interno del gioco, se è buona o se va eliminata.

Quali sono i vari passi dello sviluppo di un gioco?

"Io progetto e programmo contemporaneamente, co-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SAN MARINO INFORMATICA

SUPER PROPOSTE • SUPER PROPOSTE • SUPER PROPOSTE

Commodore

- AMIGA 600 L. 495.000
- AMIGA 600 HD 30 MB L. 723.000
- AMIGA 1200 L. 736.000
- AMIGA 1200 CON HD 80 MB L. 1.285.000
- AMIGA 1200 CON HD 120 MB L. 1.499.000
- HARD DISK INTERNO 40 MB PER AMIGA 600/1200 L. 460.000
- HARD DISK INTERNO DA 80 MB PER AMIGA 600/1200 L. 560.000
- H.D. INTERNO 120 MB PER AMIGA 600/1200 L. 776.000
- DRIVE ESTERNO 3,5" PER AMIGA 1200 (FORMATTA A 880 K E 1.640 K) L. 178.000
- ESPANSIONE INTERNA DA 1 MB PER AMIGA 500/PLUS L. 99.000
- ESPANSIONE INTERNA DA 512 K PER AMIGA 500/PLUS L. 60.000
- ESPANSIONE INTERNA DA 2 MB ESPANDIBILE A 4 MB PER AMIGA 500/PLUS L. 230.0000
- ESPANSIONE INTERNA CON OROLOGIO DA 1MB PER AMIGA 600 L. 115.000
- AMIGA 3000 25 MHz HD 50 MB + TASTIERA L. 2.385.000
- AMIGA 4000 HD 120 + TASTIERA L. 3.950.000
- AMIGA 4000 HD 200 MB + TASTIERA L. 4.275.000
- MONITOR 1960 COLORE MULTISYNC L. 827.000

Macintosh

- LC II 4/40+MONITOR APPLE COLORI + MICROSOFT WORD 5.1 L. 2.390.000
- LC II 4/80 + MONITOR APPLE COLORI + MICROSOFT WORD 5.1 L.. 2.565.000

NOVITÀ • NOVITÀ • NOVITÀ• NOVITÀ • NOVITÀ • NOVITÀ • NOVITÀ

- PERFORMA 200 + STAMPANTE STYLEWRITE II L. 2.250.000
- PERFORMA 400 4/40HD + MONITOR COLORI APPLE 14" L. 2.465.000
- POWER BOOK 145 4/40HD L. 2.950.000
- POWER BOOK 160 4/120 HD L. 4.000.000
- PERFORMA 400 4/40 MONITOR VGA 14" A COLORI L. 2.130.000
- PERFORMA 600 5/80HD + CD-ROM + MONITOR A COLORI 14" APPLE L. 3.965.000
- POWER BOOK 160 4/40HD L.3.445.000
- STAMPANTE LASERWRITER NTR L. 1.645.000
- STAMPANTE STYLEWRITER II L. 660.000

ACCESSORI PC

- SOUND BLASTER PRO II L. 280.000
- VIDEO BLASTER L. 570.000
- SOUND BLASTER ASP 16 BIT L. 450.000
- CD -ROM KIT PER SOUND BLASTER L. 575.000
- KIT CD-ROM +SOUND BLASTER PRO II + CASSE HI-FI + 10 CD + DEMO L. 890.000
- MIDI BLASTER L. 415.000
- HARD DISK AT-BUS MAXTOR 130 MB L. 520.000
- STAMPANTE STAR LC 100 COLORE L. 390.000
- HARD DISK AT-BUS MAXTOR 210 MB L. 710.000
- STAMPANTE STAR LC 24-100 L. 480.000

AMIGA 4000 CON HD 120 MB (ESCLUSO MONITOR) L. 3.950.000

AMIGA 1200 CPU 68020 14 MHz 2 MB RAM L. 736.000

SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA ENTRO 48 ORE

* I PREZZI CITATI SONO COMPRENSIVI DI IMPOSTE E VALIDI SOLO CON VENDITA PER CORRISPONDENZA

FINANZIAMENTI FINO A 36 MESI SENZA CAMBIALI

TRASPORTO GRATUITO ISOLE + L. 25.000

GARANZIA 12 MESI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

● PER ORDINAZIONI:
0549/908083- 909055

● PER INFORMAZIONI TECNICHE:
0549/908892

NOME .....COGNOME.....PROF. .....

VIA.....N.....CAP .....LOC. .....PR. .....

P.IVA/C.F.....FIRMA.....TEL.....

SPEDIRE ALLA SAN MARINO INFORMATICA - AMMINISTRAZIONE - VIA CANTU' 16 - 47031 DOGANA R.S.M.

Esposizione e vendita
Via 3 settembre, 113 - 47031 Dogana R.S.M.
Tel. (0549) 908760/908892 - Fax (0549) 908760

Amministrazione e Assistenza Tecnica
Via C Cantù, 16 - 47031 Dogana R.S.M.
Tel. (0549) 909055/908083 - Fax (0549) 908070

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA GUIDA GALATTICA A CARMEN SANDIEGO

Lo stile è lo stesso, ma lo scenario è decisamente cambiato. Questo gioco "educativo" della Broderbund, nonostante abbia lo stesso spirito dei precedenti, ha una presentazione grafica, un'interfaccia utente e una trama molto diverse, se non bizzarre, ma è zeppo di così tante informazioni che non saprete da dove cominciare.

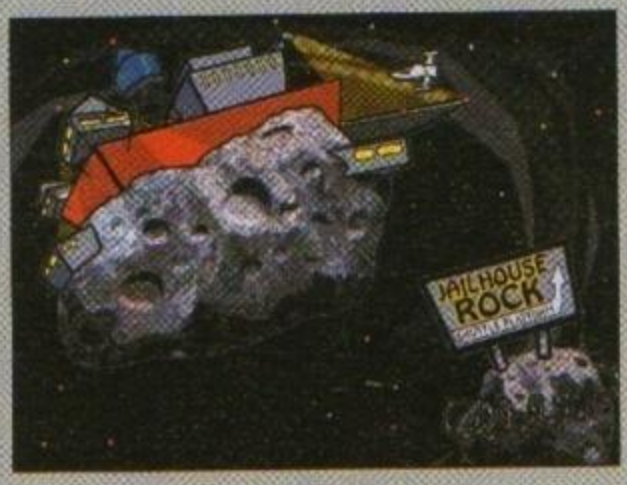
Non contenta del saccheggio della Terra, la famigerata Carmen Sandiego ha deciso di spostare la sua base di operazioni nello spazio profondo. Ha assoldato una banda di fuorilegge alieni (dall'aspetto simile a un incrocio tra le creature della "Guida Galattica per Autostoppisti" e quelle di "Star Trek") pittoreschi, simpatici - insomma, ganzi - che infestano la galassia e colpiscono qualsiasi cosa si pari loro davanti, dalle macchie solari agli anelli di Saturno.

L'attuale tecnologia PC vi farà stupire di fronte alla cura meticolosa dei dettagli di questo programma, che, in pratica, è un insieme di casi che Carmen deve risolvere. A vostra disposizione c'è una grande quantità di dati e informazioni che dovrete confrontare per trovare i vari personaggi. L'ambientazione spaziale permette una vastissima area d'azione, con pianeti, costellazioni e molto altro da esplorare alla ricerca dei cattivoni. *Where In Space Is Carmen Sandiego?* è un incrocio tra un'avventura, un gioco educativo e un giallo e necessita di intelligenza e capacità investigative per muoversi nella giusta direzione. Le immagini che potrete osservare vi saranno utili nello stabilire il sesso, l'identità, le relazioni delle persone che state cercando, e, naturalmente, dove si trovano. Durante il gioco incontrerete esseri appartenenti a forme di vita aliene dai quali potrete trarre altre preziose informazioni. Attraverso l'ampia banca dati potrete condurre ricerche incrociate su nomi famosi, pianeti e costellazioni e, anche se all'inizio i risultati potranno sembrare vaghi, scoprirete presto come risolvere i vostri problemi.

Non si tratta di un semplice gioco educativo a sfondo fantascientifico, ma di una vera e propria avventura ingegnosa che vi permetterà di scoprire molti episodi interessanti man mano che procederete nella sua risoluzione. Non soltanto tutte le informazioni contenute sono assolutamente vere, ma anche lo scenario (le carte astrali, i pianeti, ecc.) è descritto in maniera materiale video originale della NASA. La geografia, la scienza e la mitologia sono fuse assieme a creare un'atmosfera unica. Non avrete bisogno di essere dei geni o dei premi Nobel per superare i problemi e gli enigmi del gioco, basterà seguire la vostra intuizione. Ci sono più di 32 locazioni da visitare. Carmen può viaggiare da pianeta a pianeta ma ha una limitata quantità di carburante che viene ripristinata soltanto con il successo della missione. Il gioco presenta animazioni variopinte e simpatiche, sette livelli di difficoltà e centinaia di casi differenti da risolvere. Anche l'aspetto sonoro è stato curato attentamente.

Non è un'impresa da tutti i giorni condurre un'indagine lanciando sonde nello spazio in una vera e propria corsa all'indizio.

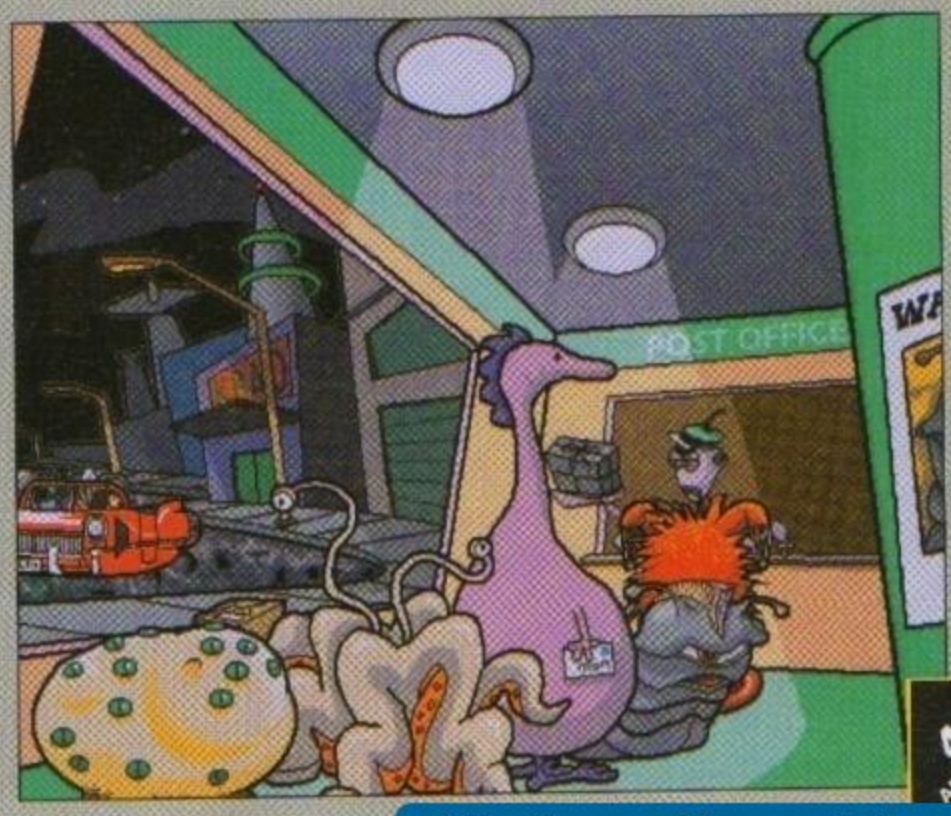
Derek Dela Fuente



(A fianco) La roccia della prigione, ma anche il Rock della prigione, la mitica canzone di Elvis!

(In fondo a sx) Ecco la visuale dall'interno dell'astronave: fate attenzione al carburante!

(Sotto) Ecco alcune delle strane creature aliene che incontrerete in *Where in Space is Carmen Sandiego*.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

ROCKGEN L. 279.000

Genlock amatoriale con controllo di dissolvenza per la sovrapposizione dell'immagine di Amiga. Passante video automatico. Alimentazione da computer o da fonte esterna. Compatibile con tutti gli Amiga compreso il Commodore CDTV, oltre ad avere una totale compatibilità con i sistemi Pal/NTSC.

ROCKGEN PLUS L. 449.000

Genlock semiprofessionale con regolazioni di fader, mode e invert. Indicatore di segnale Video presente. Alimentazione ad Amiga e/o esterna. Dissolvenza duale con due manopole per la regolazione dell'overlay e invert effect. RGB indipendente e passante video pass-thru per separare il segnale Amiga da quello video. Ingresso key-in per dispositivi croma. Compatibile con tutti gli Amiga e Commodore VDTV e compatibilità dei sistemi video Pal/NTSC.

SUPER MAXIGEN L. 990.000

Nuovissimo genlock professionale, qualità Broadcast con S_VHS in uscita, regolazione livelli, 2 uscite video per visualizzare il vostro lavoro mentre viene registrato. Possibilità di Super impose. Banda passante 6 MHz. 1 Vpp 75 Ohm. Serie di effetti video e manuale in itliano. Alimentazione esterna a 500mA 12V (alimentatore fornito).

ROCKEY L. 699.000

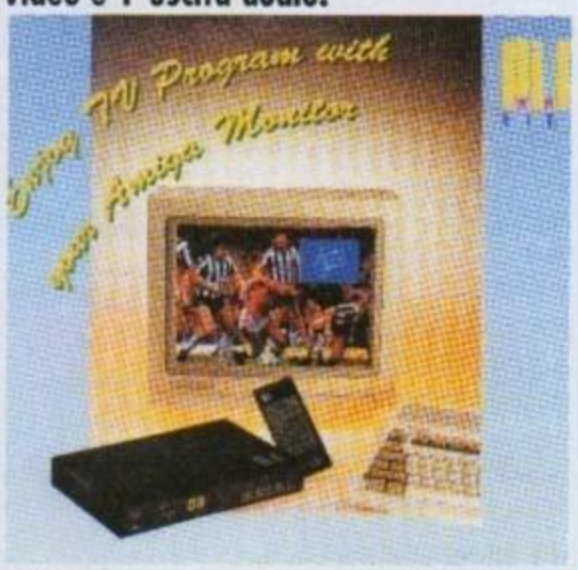
Questo utile accessorio è simile ad un genlock ma il suo compito è fare proprio l'opposto. A differenza dei normali Genlock, che sovrappongono l'immagine di Amiga su una fonte video, questo estrae ad esempio un gatto che cammina in mezzo ad una stanza e lo sovrappone, eliminando lo sfondo della stanza, ad una qualsiasi pagina graficadi Amiga. Effetti speciali per Sandwich e inverso per produzioni Amiga, RGB splitter incorporato per applicazioni di digitalizzazioni. Lavora in abbinamento con la maggior parte dei comuni Genlock. Compatibile con la porta video RGB di Amiga a 15 Hz oltre ad avere un passante RGB, passante video e porta Key-In. Compatibile con i formati video Pal/NTSC.

DVE 10-P L. 1.990.000

Sofisticato Genlock per tutti gli Amiga. Ingressi S-VHS e videocomposito. Mixer video e audio. Effetti tenda speciali per la visualizzazione delle varie fonti d'ingresso, Pin-P, effetti Video digitali, Video processore, digitalizzatore video. Il DVE-10P e Amiga trasforma il vostro sistema in un laboratorio per titolazioni, animazioni e grafici.

P.I.P. VIEW L.299.000

Il P.I.P. VIEW è un dispositivo elettronico esterno con telecomando collegabile ad un monitor Amiga con presa Video-In (Commodore 1084-Philips 8833 ecc.), il quale permette di ricevere e visualizzare i programmi televisivi sul Vostro monitor. Inoltre è dotato del sistema pinP (Picture in Picture) che permette di vedere contemporaneamente il Vostro film preferito e la partita di calcio della Vostra squadra. È dotato di tre ingressi video l'uscita video e l'uscita audio.



TUTTI I NOMI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SONO TUTTI IVA COMPRESA. SUPERGARANZIA PER 1 ANNO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LA GRANDE ONDA THALAMUS

Volete sopravvivere alla catastrofe interplanetaria? Rifugiatevi in una installazione sottomarina e sarete uno dei sopravvissuti di *S.U.B.*, l'ultimo sforzo degli sviluppatori ungheresi di *Abandoned Places*.

Attualmente la Thalamus sta notevolmente cambiando il tipo dei suoi prodotti: alcuni vecchi progetti sono stati cestinati e l'intenzione è quella di produrre solo giochi di primissima qualità. Il nuovo boss, John Allan, si propongono di dare un nuovo "look" alla società inglese.

Come già detto, *S.U.B.* nasce dall'idea di un gruppo di programmatori ungheresi che costituivano il nucleo centrale di sviluppo di *Abandoned Places*. Fin dai primi stadi di realizzazione *S.U.B.* sembra un gioco commerciale/strategico molto ampio e basato su un background alquanto originale. Lo scenario è ambientato nel futuro, quando un grande asteroide passa vicino all'orbita terrestre causando grandi catastrofi, muovendo immense masse d'acqua e creando enormi maree. Dopo pochi giorni tutto sembra tornato alla normalità, ma l'asteroide si rivela essere non un semplice agglomerato roccioso ma una vera e propria arma galattica. Soltanto poche migliaia di persone rimangono illese: gli abitanti di speciali installazioni sottomarine. Il principale problema è che nessuno può vivere in superficie a causa della totale scomparsa dell'ossigeno e che la vita sottomarina sembra essere l'unica speranza per il futuro. Le varie installazioni vivono in pace ed amicizia, ma in alcune di esse ci sono dei pirati che intendono arricchirsi derubando gli altri sopravvissuti.

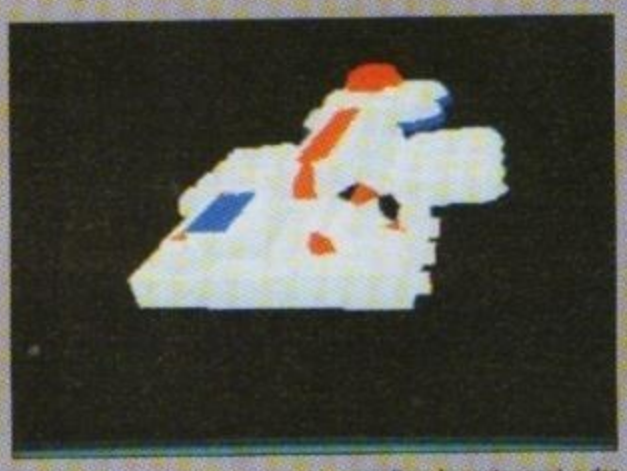
Sono molti i problemi da affrontare in questo gioco: ad esempio cercare di fermare un virus che ha infettato la rete di computer oppure sviluppare armi e risorse per tenere a bada i pirati.

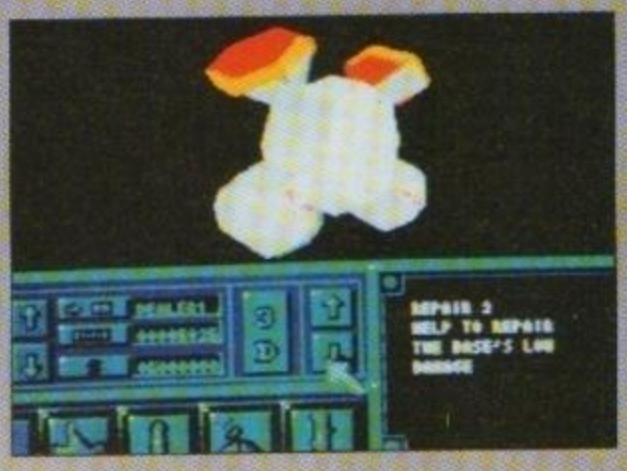
Il giocatore fa la parte del "buono" in questo scenario apocalittico, e il suo scopo principale è quello di sfruttare e sviluppare al meglio le ricchezze e le risorse a propria disposizione, installare nuove basi sottomarine per la popolazione crescente e comunicare con quelle alleate per la costruzione di un network di collaborazione.

S.U.B. funziona con un'interfaccia a menu "punta e clicca" e usa alcune fra le tecniche di visualizzazione più sofisticate per ottenere una grafica pulita e nitida. Il menu principale include delle icone per comprare, vendere, costruire, cercare vegetali, costruire navi ed altri mezzi di trasporto subacquei, ecc.

Tutte queste azioni hanno altri sotto-menu dettagliati. Se, ad esempio, decidete di buttarvi nel commercio, prima di tutto dovrete scegliere la vostra controparte, quindi selezionare la merce (che può essere una nave, dell'equipaggiamento, delle armi o addirittura un edificio), che vi verrà visualizzata in 3D o in 2D. Se la merce è un veicolo vi verrà visualizzata in stile "Elite", con un'animazione vettoriale.

Una volta che avrete comprato tutti gli oggetti di cui avete bisogno (utilizzando al meglio la limitata somma di denaro), potrete cominciare ad elaborare una vostra strategia d'azione. Ad esempio, potrete costruire una flotta imponente ed infiltrarvi in un settore nemico. Se preferite gestire la situazione più dettagliatamente potete anche dare ordini diversi alle singole navi, decidendo quali attaccheranno e quali rimarranno indietro o addirittura essere utilizzate per scontri successivi.





(in alto) Con questo menu potrete controllare le vostre navi e dar loro ordini.
(qui sopra) Il gioco permette lo sviluppo di risorse ed oggetti diversi e il progresso tecnologico delle vostre scoperte.
(in basso) Gli oggetti vengono presentati in 3D nel menu degli scambi commerciali.

Più avanti ci sarà anche un'opzione di ricostruzione delle navi danneggiate. Per entrare in combattimento è sufficiente cliccare nella zona desiderata su una grande mappa: i vostri ordini verranno elaborati automaticamente dal computer.

La ricerca è un altro aspetto importante del gioco. Potrete esaminare molte aree sottomarine per trovare minerali preziosi necessari alla costruzione di navi o edifici. Potrete estrarre materiali, cercare gemme o incaricare delle navi di esplorare zone sconosciute. Anche in questo caso ci sarà un menu apposta per facilitare il vostro compito con icone di laboratori, fabbriche, basi di sviluppo ecc. Naturalmente sarà possibile pilotare personalmente una nave grazie agli schermi di navigazione subacquea.

Il gioco offrirà tutte le opzioni possibili riguardo al commercio usando dei menu collegati in rete, radar e tutti i dati del vostro stato economico e militare: dalla vostra forza generale fino alla locazione di tutte le vostre basi e di ogni vostra nave.

S.U.B. sarà disponibile in giugno per Amiga. Per il momento non si parla di altre versioni.

Derek Dela Fuente

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLOPPERIA®

S.r.l.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglie D'Oro
Piazza Santa Maria Beltrade, 1 (angolo Via Torino) • 20123 Milano • Tel. (02) 72.00.18.10 • MM1-MM3 Duomo

Importazione diretta. Vendita anche per corrispondenza. Spedizioni in 24 ore.

Novità per Amiga

B-17 Flying Fortress	99.900
Buzz Aldrin's Space	89.900
Dark Seed	99.900
DemonsGate	89.900
Dune 2	89.900
Gunship 2000	99.900
KGB	49.900
Lemmings 2	79.900
Lord Of Time	49.900
Lost Vikings	69.900
Nebulus 2	59.900
Oil Barons	59.900
Piracy	59.900
R-Type	59.900
Wax Works	89.900
Winter Challenge	79.900
Winter Olympiad	59.900

Programmi per Amiga

3D World Boxing	69.900
3D World Soccer	69.900
3D World Tennis	69.900
50 Incredibili Giochi	49.900
A10 Tank Killer	89.900
A320 Airbus	99.900
Ad&D Collectors Edition	79.900
Addams Family	39.900
Agony	49.900
Air Support	69.900
Alcatraz	59.900
Alien Breed	59.900
Amnios	49.900
Amos Professional	149.900
Apidya	49.900
Aquaventura	69.900
Arachnophobia	49.900
Armalyte	49.900
Ashes Of Empire	99.900
Assassin	49.900
Atomino	49.900
B.S.S. Jane Seymour	49.900
Bard's Tale 3	69.900
Big Run	29.900
Bill & Ted's Adventure	69.900
Blades Of Steel	29.900
Blues Brothers	29.900
Botics	39.900
Brain Blasters	49.900
Budokan	39.900
Bug Bomber	49.900
Bush Buck	89.900
California Games 2	39.900
Campaign	79.900
Canton	49.900
Cardinal Of Kremlin	59.900
Catch'Em	49.900
Champion Driver	49.900
Championship Manager	49.900
Championship Of Europe	49.900
Championship Run	39.900
Chips Challenge	29.900
Chuck Rock	39.900
Civilization	89.900
Codename Iceman	49.900
Colonel's Bequest	49.900
Cool World	49.900
Crime Wave	29.900
Crystals Of Arborea	39.900
Cybercon	29.900
Darkman	29.900
Death Trap	29.900
Deefendres Of The Earth	19.900
Dick Tracy	69.900
Dino Wars	49.900
Doodlebug	49.900
Dragons Wars	69.900
Dream Team	59.900
Dune	69.900
Dyna Blaster	59.900
Elvira The Arcade Game	49.900
Extasy	59.900
Eye Of Beholder 2	69.900
F1 Grand Prix	79.900
Fate Gates Of Dawn	49.900
Final Blow	49.900
Future Wars	19.900
G-Loc	39.900
Golden Axe	49.900
Guy Spy	69.900
Hagar	49.900
Heard Nova	59.900
Hot Rubber	49.900
Humans	59.900
Hyperforce	29.900
Hypnotic Land	29.900
Ilyad	49.900
Indiana Jones 4 Action	59.900
Indiana Jones 4 Adv	109.900
Indy Heat	49.900
Insects In Space	29.900
International 3D Tennis	29.900
Ishar	49.900
Jaguar XJ220	49.900
Jet	99.900
JP Papin's Goal Busters	69.900
Karaoke Amiga	259.900
Keys To Maramon	69.900
Kick Off 2	49.900
Kid Gloves 2	59.900
King's Quest 4	19.900
King's Quest 5	99.900
Kingdoms Of England 2	49.900
Knights Of The Sky	79.900
Leeds United Champions	49.900
Legend Of Kyrandia	89.900
Leisure Suit Larry	89.900
Lemmings	59.900
Lethal Weapon	49.900
Lotus 3	59.900
Lure Of The Temptress	69.900
M.U.D.S.	39.900
Master Blazer	39.900
Megafortress	69.900
Megalomania	59.900
Mighty Bombjack	39.900
Monkey Island 2	109.900
Moonshine Racers	39.900
Mr. Do! Run Run	29.900
Mystical	39.900
Myth	49.900
Navy Seals	29.900
Night Shift	69.900
Ninja Warriors	49.900
Omar Sharif's Bridge	89.900
Oriental Games	59.900
Out Run Europe	29.900
Over The Net	39.900
P.P. Hammer	49.900
Pacific Island	69.900
Parasol Stars	39.900
Personal Fonts Maker	109.900
Phantoms	39.900
Pinball Dreams	59.900
Pit-Fighter	29.900
Police Quest 3	89.900
Premiere	59.900
Punisher	39.900
Putty	49.900
Quest For Glory 2	19.900
Rainbow Island	29.900
Red Zone	69.900
Rise Of The Dragon	89.900
Risky Boods	69.900
Robocop 3	59.900
Robosport	59.900
Rolling Ronny	29.900
Rugby Coach	59.900
Sensible Soccer	59.900
Sensible Soccer 93	69.900
Shadowlands	59.900
Shuttle	99.900
Sim Ant	89.900
Sim City	69.900
Skull & Crossbones	29.900
Sliders	49.900
Space Crusade	49.900
Space Quest 4	79.900
Special Forces	79.900
Spel Bound	29.900
Starfight 2	59.900
Steel Empire	69.900
Street Fighter	19.900
Street Fighter 2	59.900
Street Hockey	39.900
Striker	59.900
Supercars 2	49.900
Switchblade	49.900
Team Suzuki	49.900
The Manager	79.900
Thexder	49.900
Thunderstrike	29.900
Titus Fox	49.900
Top Banana	49.900
Torvak The Warrior	49.900
Troddlers	69.900
Trolls	49.900
Turn & Burn	39.900
Turrican	29.900
Under Pressure	39.900
Venon Wing	39.900
Venus The Flytrap	19.900
Virtual Worlds	59.900
Wild West World	59.900
Willy Beamish	79.900
Wing Commander	79.900
Wings Of Death	29.900
Wolfchild	49.900
Wwf Wrestle Mania	39.900
Z-Out	39.900
Zarathrusta	29.900
Zone Warrior	49.900
Zool	49.900

Novità per PC

Aces Over Europe	109.900
Batman Returns	99.900
BattleChess 4000	99.900
BattleToads	59.900
Beverly Hills 92010	49.900
Comanche Data Disk 1	69.900
Dark Sun	129.900
Darklands	109.900
DemonsGate	89.900
EZ Cosmos 4.0	99.900
F 15 Strike Eagle III	119.900
Home Alone II	89.900
Hoyle's 4	69.900
Incredible Machine	109.900
Lemmings 2	79.900
Marvel Comic Creator	49.900
Max. Comanche Overkill	119.900
Mega-Lo-Mania	69.900
MegaTraveller 3	99.900
Nam	89.900
Police Quest I - 256 col.	109.900
Pool	69.900
Populous 2	99.900
Wax Works	89.900
Wing Comman. Deluxe	129.900
Winter Olympiad	49.900
X-Wing	109.900

Programmi per PC

1St Chess Tutor	99.900
3D World Boxing	79.900
3D World Tennis	79.900
7 Colors	59.900
A-Train	99.900
A320 Airbus	99.900
Aces Of Pacific	99.900
Air Bucks	69.900
Air Combat	79.900
Alone In The Dark	109.900
Ashes Of Empire	99.900
B17 Flying Fortress	99.900
Battle Chess 2	59.900
Blade Warrior	59.900
Bridge 2	99.900
Bug Bomber	49.900
Bush Buck	89.900
Cadaver	79.900
California Games 2	69.900
Campaign	89.900
Captive	79.900
Carl Lewis Challenge	69.900
Catch'Em	49.900
Championship Course	69.900
Championship Special	79.900
Chopper Commando	19.900
Cisco Heat	39.900
Civilization	99.900
Colossus Chess 10	69.900
Cool World	49.900
Crisis In Kremlin	99.900
Curse Of Enchantia	69.900
D'Generation	79.900
Dark Qeen Of Krynn	89.900
Dark Spyre	59.900
Darklands	89.900
Daughter Of Serpents	99.900
Death Knights Of Krynn	79.900
Defender Of Crown	29.900
Dick Tracy	49.900
Disney Animat. Studio	289.900
Dominium	109.900
Double Dragon 2	24.900
Dune	79.900
Eco Quest	99.900
Epic	79.900
Escape From Hell	69.900
Extasy	69.900
Eye Of Beholder 2	69.900
F117A Nighthawk	89.900
Falcon 3.0	109.900
Falcon A.T.	39.900
Final Battle	49.900
Firestorm	79.900
Flight Planner	49.900
Floor 13	79.900
Forge Of Virtue	49.900
Fountain Of Dreams	69.900
Free D.C.	79.900
Global Effect	79.900
Golden Axe	24.900
Golden Eagle	59.900
Grand Prix	109.900
Guy Spy	79.900
Hardball 3	79.900
Hare Raising Havoc	69.900
Heroes Of The 357Th	79.900
Home Alone	79.900
Hook	69.900
Hot Rubber	59.900
Humans	59.900
Indiana Jones Atlantis	109.900
Indy & The Last Crusade	24.900
Indy Action Game	79.900
Instant Pages	49.900
Ishar	59.900
Italia 90	24.900
Jack Nicklaus Golf	89.900
Jet	29.900
Kgb	89.900
Kid Pix	89.900
King's Quest 4	19.900
Legend Of Kyrandia	89.900
Line In The Sand	99.900
Low Blow	49.900
Lure Of The Temptress	79.900
Magic Candle 2	79.900
Mega Box	49.900
Microprose Soccer	24.900
Might & Magic 3	99.900
Might & Magic 3 New	119.900
Monkey Island 2	109.900
Ncaa Basketball	79.900
NFL	69.900
Omar Sharif's Bridge	99.900
On Safari	19.900
Paragliding Simulation	59.900
Phantoms	49.900
Pit-Fighter	29.900
Pools Of Darkness	79.900
Populous 2	99.900
Propency Of Shadow	89.900
Psignosis	79.900
Red Baron	99.900
Rick Dangerous 2	24.900
Risky Woods	79.900
Road Track	79.900
Robocop 3	79.900
Rocketeer	69.900
Rules Of Engagement	79.900
Scenery Disk 11	39.900
Scenery Disk 7	39.900
Scenery Disk 9	39.900
Scenery Disk Japan	39.900
Sfide Invernali	79.900
Shadow Sorcerer	69.900
Shadowlands	59.900
Sherlock Holmes	109.900
Sim City + Populus	99.900
S. Bart Vs Sp. Mutants	49.900
Space Quest 1, 2, 3	89.900
Space Quest 4	99.900
Space Quest Trilogy	89.900
Space Wrecked	59,900
Spot	49.900
Spring Break	79.900
Star Control 2	99.900
Star Trek	99.900
Steel Empire	79.900
Stona Infinita 2	49.900
Summer Challenge	79.900
Super Off Road	24.900
Super Ship Of Atlantic	59.900
Super Tetris	89.900
The Godfather	59.900
The Manager	79.900
The Manhole	39.900
The Summoning	89.900
Theatre Of War	69.900
Time Quest	79.900
Toyota Gt Rally	69.900
Turtles	79.900
Tv Sports Boxing	69.900
Ultima Underworld	89.900
Ultima Vii The Black Gate	89.900
Video Vegas	49.900
Ween The Prophecy	89.900
Wild West World	59.900
Wing Commander 2	89.900
Wingames	59.900
Wordtris	99.900
WWF Europ. Rampage	49.900

Ecco alcune delle nostre offerte più interessanti. Richiedete gratuitamente il catalogo completo, troverete altre fantastiche novità

Amiga 1200 **750.000**
Amiga 1200 HD 40 MB **1.150.000**
Amiga 1200 HD 80 MB **1.450.000**
Amiga 1200 HD 120 MB **1.850.000**
Il nuovo Amiga con 68020 14 MHz, 2 MB Ram, Kickstart 3.0 italiano, 262.000 colori.

Amiga 4000 HD 120 MB **3.995.000**
Amiga 4000 HD 210 MB **4.295.000**
Il nuovo Amiga con 68040 25 MHz, 6 MB Ram, Kickstart 3.0 italiano, 262.000 colori.

Per ogni 4 MB aggiuntivi **330.000**

Microbotics VXL-30 Accelerator 40 MHz **549.000**
VXL Memory Board con 2 MB Ram Burst **549.000**
VXL Memory Board con 8 MB Ram Burst **1.449.000**
Coprocessore matematico 68882 25 MHz **279.000**
Velocizzatore per Amiga 500/2000 comprendente: CPU Motorola 68030-EC, zoccolo per coprocessore matematico 68882, possibilità di espansione di memoria da 2 MB organizzata a 32 bit (espandibile a 8 MB) compatibile con il modo Burst del 68030 per ottenere 0 wait states anche alla più alta frequenza di clock, switch per selezione 68000/68030 sia software che hardware.

Microbotics MBX-1200 + 68881 14 MHz **379.000**
Microbotics MBX-1200 + 68882 25 MHz **549.000**
Microbotics MBX-1200 + 68882 50 MHz **829.000**
Con 2 MB Ram **299.000**
Con 4 MB Ram **499.000**
Con 8 MB Ram **999.000**
Scheda velocizzatrice per Amiga 1200 da inserire nello slot interno a 150 pin del computer. Comprende una espansione da 0 a 8 MB di FastRam a 32 bit per aumentare le prestazioni del 75%, e coprocessore matematico 68881 (clock 14,2 MHz) o 68882 (clock 25 o 50 MHz) per velocizzare i calcoli matematici fino a 55 volte.

AlfaPower + HD 40 MB **599.000**
AlfaPower + HD 80 MB **749.000**
AlfaPower + HD 125 MB **899.000**
Controller hard disk autoboot FFS per Amiga 500 standard IDE AT-bus, espandibile a 8 MB Ram con Ram Zip 1M*4, connettore passante.

Sharp JX-100 **699.000**
Scanner a colori formato A6 (100x160 mm.), 200 dpi, 262.144 colori, con software PC.

SoundBlaster MultiMedia Kit **995.000**
Comprende: scheda SoundBlaster Pro, lettore interno di CD-ROM e CD-Audio standard ISO, casse stereo, ben 5 CD.

Floptical AT - interno con controller 16 bit **749.000**
Floptical AT - esterno (con alim. e contr. 16 bit) **949.000**

Floptical Amiga - interno per A2000/3000 **649.000**
Floptical Amiga - esterno (con alim. e SCSI) **790.000**

Floppy Disk 21 MB **44.000**
Drive per i nuovi floppy disk SCSI 3"1/2 ottici da 21 MB formattati.

SoundBlaster Pro Base **299.000**
SoundBlaster Pro Base PS/2 **549.000**
La più venduta scheda audio musicale per PC con bus ISA (16 bit) o MCA (PS/2).

VideoBlaster **649.000**
Scheda digitalizzatrice per PC dotato di scheda VGA, compatibile con Windows 3.

386-DX EuroSys 40MHz cache 128K (esp. 256) **1.799.000**
Con la nuova piastra madre ESPANDIBILE A 486! • E' sufficiente cambiare la CPU per aggiornare il computer ed aumentarne le prestazioni • CPU Intel 80386 32 bit • 1 MB Ram espandibile da 4 a 128 MB • Hard disk 40 MB IDE AT-bus • 1 disk drive 3"1/2 da 1.44 MB • Controller IDE AT-bus per 2 FD + 2 HD • Scheda video VGA 256 KB 800x600 • Mouse seriale 3 tasti • Tastiera italiana 102 tasti oppure USA 101 • MS-DOS 5.0 italiano installato • Garanzia 12 mesi • Scheda multi I/O con 2 porte seriali, 1 porta parallela, 1 interfaccia joystick • Monitor SuperVGA 14" 1024x768 colori.

Tutti i prezzi sono comprensivi di I.V.A.

Orari: 10-13, 15.30-19.30. Chiuso Lunedì mattina.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Ogni nuovo capitolo di *Ultima* rappresenta un passo totalmente originale rispetto ai precedenti: allora perché *Ultima VII Part 2* e non *Ultima VIII*?

L'ISOLA DEL SERPENTE

Serpent Isle, pur avendo una trama a sé stante, è l'ideale continuazione di *Ultima VII*. I fan più accaniti di Lord British non devono rimanere, per questo, delusi: il gioco contiene moltissime caratteristiche nuove ed interessanti che soddisferanno la loro fame di avventura. La storia, di per sé giocabile anche da sola, riprende dove si era interrotto il precedente capitolo, entrando in una nuova decade. I giocatori dovranno viaggiare in un nuovo territorio di Britannia, per certi versi familiare, ma ancora inesplorato. Il terreno è ora composto da nuovi elementi come ghiaccio e neve che rappresenteranno già di per sé un nemico eccezionale: viaggiare e sopravvivere in questi territori gelidi è infatti un'impresa. I personaggi vengono presentati con una grafica molto accurata e il giocatore può scegliere il loro abbigliamento ed equipaggiamento grazie ad un sistema simile a quello delle bambole di carta, scegliendo abiti ed oggetti dalle sacche e piazzandoli direttamente sul personaggio scelto, con un'interfaccia utente molto più comoda e semplice.

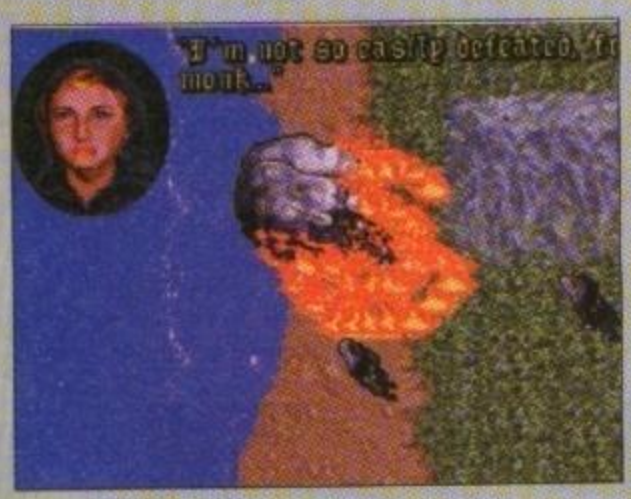
La trama del gioco si può riassumere così: il malvagio Batin, che già aveva fatto la sua comparsa in *UVII*, ha liberato i Flagelli del Caos sulla Terra, sconvolgendo l'equilibrio dell'universo. Le tempeste sferzano il territorio e accadono molte cose strane, come la comparsa e la scomparsa di oggetti. Naturalmente è compito dell'Avatar ristabilire l'equilibrio tra Caos e Legge, cercando nel suo intento di riunire insieme Gwenno e gli Iolo.

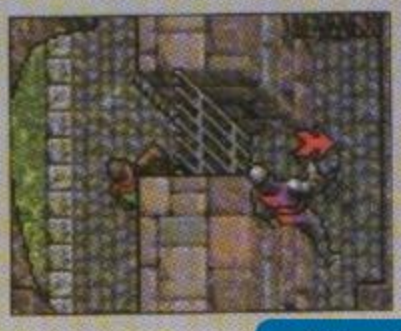
Ci sono molti miglioramenti rispetto a *Ultima VII*: il controllo dell'inventario, ad esempio, il sistema di conversazione e un'innovazione: i personaggi sono influenzati dalle condizioni climatiche, che complicano non poco la situazione.

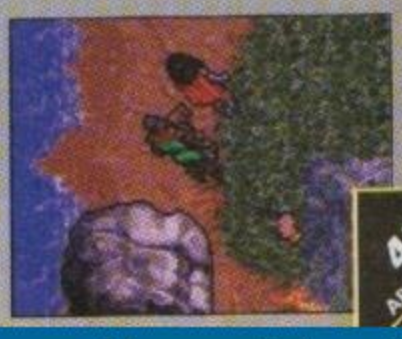
Se non avete mai giocato un gioco della serie di *Ultima* non fatevi spaventare da questo capitolo: verrete ben presto assorbiti dalla trama e dai suoi complicati enigmi. Partirete dalla spiaggia e dovrete arrivare al castello. Entrare non è così facile come potrebbe sembrare: il soldato di guardia non vi darà retta e non aprirà il cancello, a meno che non insistiate parecchio. Se gli parlerete potrà darvi qualche buon consiglio sul da farsi. I dialoghi aggiungono profondità alla storia e non mancano tutti gli aspetti familiari del sistema: l'uso degli oggetti, armi nuove e più potenti, la compra-vendita e, naturalmente, l'esplorazione del territorio.

Ultima VII Part 2: Serpent Isle contiene delle buone idee nuove e rappresenta certamente un salto di qualità verso *Ultima VIII*, a cui Lord British sta già lavorando.

Derek Dela Fuente







(in alto) Potete scegliere le armi e le azioni di combattimento di ogni personaggio grazie a questi menu.
(al centro) Ecco l'effetto deleterio di un incantesimo molto potente. Il realismo è assicurato.
(in basso) L'aspetto grafico è particolarmente curato: guardate come gli esterni e l'entrata di un castello si fondono armonicamente insieme.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

SCONTI PER I RIVENDITORI CASH & CARRY

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !

Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.

Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

CONSOLLE MEGA DRIVE

Acquatic Game
Aero Blaster
After Burner II
Alien Storm
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
Art Alive
Assolut Sult
Attack Chopper
Bad o Man
Bahama Senky
Bare Kunckle
Batman
Batman Return
Blok Out
Buck Rogers
Cadasii
Centurion
Chiki Chiki Boys
Colorns
Crack Down
Curse
Cyberball
Dahna
Darius II
Darwin 4081.1
David Robins on Basketball
Dick Tracy
Dinolandn
Donald Duck
Doracsos
Douge Ball Club
Dream Team Usa
E - Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
Ea Riskey Wood
Elemental Master
F1 Circus
F22Interceptor
Fantasia
Fantasy' Star III
Fatal Rewing
Fight Master
Final Blow
Final Hero
Fire Mustang
G-Loc
Gain Ground
Ghouls & Ghost
Gods
Golden Axe II
Granada + 1
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Heavy Unit
Hell Fire
Hockey Adventure Toky
Holy Freld' s Real Deal
Holyfield's Boxing
Hunter Yoko
I Love Mickey Mouse
Immortal
Indiana Jones
Insector
Ishido
Jewel Master
JL Soccer
Joe Montana Football
Joe Montana II
John Madden Football 92
Jordan VS Bitd NBA II
jordan VS Bird
JuJu Legend
Junction
Kageky
Kick Boxing
Kid Chameleon
Kunga Vapor Trail
Leynos
LHX Attack Chopper
Lotus Turbo Challenge
Magical hat
Majin Saga
Master of Monster
Mega Panel
Merc II
Metal Fangs
Mickey & Donald World Of Illusion
Midnight Resisten.
Mohannad Ali Boxing
Monster World III
Ninja Burai
Olympic Gold
PGA Tour Golf II
Phelios
Power Monger
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rash
Road Rush II
Rolling Thunder
Rolo To The Rescue
Runark
Saint Sword
Sangokushi
Sd Voris
Senjo Po-Ohkam
Shining Darkness
Sonic 2
Space Battle Gomola
Spiderman
Storm Lord
Strider
Super HQ
Super Monaco GPII
Super Real Basketball
Super Shinobi
Super Thunder B.
Sword of Sodan
Taikef Ki
Taruruto
Taz Mania
The Faery Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro-Wrestling
Tiger
Tiny Toun ADV.
Turbo Outrun
Twisted Flipper
Two Crude Duo
Varis
Vermilion
Verytex
Wani Wani World
Whip Rush
Wonder Boy 3
World Cup Soccer
Xenon II
Zerowing
Zoom

CONSOLLE SEGA GAME GEAR

Aerial Assault
Arliel
Ax Battle
Bare Knuckle
Baseball 92
Batman Return
Berlin Wall
Buster Ball
Chase HQ
Chuck Rock
Dodge Dampei
Donald Duck
Dragon Crystal
Eternal Legend
Fantasy Star Gaiden
G - LOC Air Battle
Galagia 91
Gambler
Gear
Gear Stadium
Gotby
Hally Wars
House Of Tarot
Hyoutan Jima in the Vake
Of Vampire
Hyper Pro Baseball
Joe Montana Football
Kinnectic Connection
Kunichan
Lemings
Magical Adventure
Mahjohn Hao Pai
Mappy
Mickey Mouse III
Monster World II
Olympic Gold
Outrun
Pengo
Putt & Putter
Puyo Puyo
Rastan Saga
Shadam Cruseder
Shanghai II
Shining Force G
Shinobi
Sonic 2
Sonic The Hedgehog
Space Harrier
Super Monaco GP
Super Monaco GPII
Super Shinobi II
Tarot Hour
Winbledon
Wonder Boy
Woolx Pop

CONSOLLE SUPER FAMICON

CONSOLE SUPER NINTENDO

Acrobat Mission
Actraiser
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Area II
Astral Bout
August Golf
Axelay
Barbarossa
Baseball Simulators 1000
Battle Blaze
Battle Commander
Battle Grand Prix
Battle Soccer
Bill Lambeer's Combat Basket
Birdie Try
Burai
C Ripeen Baseball
Cacoma Knight
Camel Try
Captain Tsubasa
Castelvania IV
Co Chara Wars
Combatribes
Contra
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cross America
Cyber Formula
Cyber Kinght
D-Force
Dina Wars
Dinosaur Waes
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
Dragon's Earth
El Faria
Exlaust Heat I
F1 Circus Limited
Final Fantasy
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F91
Gundam X
Gundam- V
Hat Track Hero
Hero Senki
Hokuto-No-Ken 6
Hole in one
Home Alone
Home Alone II
Hook
Human Grand Prix
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Lennus
Lethal Weapon
Magic Adventure
Magic Sword
Magical Taruruto
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Magical Adventure
Monkey Adventure
NBA Ball Challange
New 3D Golf Simulation
Parodius
Pebble Beach Golf
Phalanks
Pilot Wings
Populous
Populous II
Power Athlete
Prince of Persia
Pro Quarter Back
Pro-Football
Pro-Soccer
Ramma 1/2
Return of Double Dragon
Returning Of Double Dragon
Road Riot
Royal Blood
Royal Conquest
RPMRacing
Ruel Ture
Runny Egg Hero
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
S.T.G.
Shimegami Tensei
Sky Mission
Smash T.V.
Song Master
Sonic Blastman
Soul Blader
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Aleste
Super Aomiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
Super Chinese World
Super Cup Soccer
Super Ghouls & Ghost
Super Kick Off
Super Off Road
Super Pang
Super Pit Fighter
Super R-Typer
Super Stadium
Super Tennis
Super Wolley Ball II
Syvalton
T.M.N.T. 4
The Chessmaeter
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Ulutima IV
Waialae Country Club
Wing Commander
WWFWrestle Mania

CONSOLLE GAME BOY

Addams Family
Barbie
Battle Toads
Boulderdash
Dottor Mario
Duck Tales
Tasmania Story
Fist of the North Star
Formula 1
Gargoyle's Quest
Ghost Busters II
Golf
Lupin III
Mickey Mouse
Motocross maniacs
Ninja Turtles II
Paperboy
Popeje
Power Racer
Revenge of the Gator
Robocop
Robocop II
Roger Rabbit
Salomon' s Club
Shangai
Snoopy
Soccer
Solar Striker
Spiderman
Super Mario Land
Super Stars
Tennis
Terminator II
The Uunt for Red October
Wizards & Warriors X
World Cup

MEGADRIVE GAME GEAR FlashFire
SUPER FAMICOM SEGA MI
Nintendo
GAMEBOY
CORE GRAFX IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMATE
PC Engine
CITIZEN

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri:
02/6128240 - 02/66016401
oppure scrivete al nostro indirizzo.
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 18.30

RIPARAZIONI COMPUTER
COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI
24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240

star
ATARI VIDEOGAME
Quickjoy
SNK Neo-Geo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

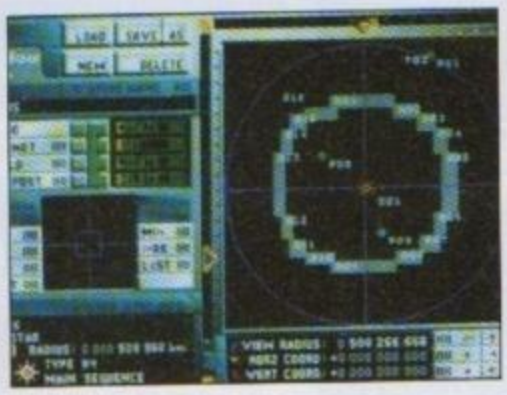
in breve

WATERWORLD
ICE

Dopo *Ecco the Dolphin*, vediamo un altro pesce, o meglio, un'intera famiglia di pesci, alle prese con un viaggio tra i livelli di un gioco d'azione subacqueo I diversi personaggi hanno una propria personalità e comunicano con il giocatore; possono anche volare (usando delle bombole d'ossigeno) o trasformarsi in siluri per allontanare i numerosi nemici che vogliono invadere il loro "territorio". I nostri simpatici pesciolini possono interagire con molti oggetti diversi, i globi oculari nel livello del laboratorio o le lumachine nel livello dei mostri marini ad esempio, ma il loro scopo finale è quello di sopravvivere e superare le difficoltà dei vari livelli. Troverete delle leve che aprono porte, buchi o innescano correnti d'acqua (che permettono ai pesci di muoversi più velocemente nei livelli più pericolosi), e indovinare la giusta sequenza in cui dovrete tirarle costituisce già di per sé uno dei più difficili rompicapo inseriti nel gioco, per il resto semplice e immediato. Con un po' di fortuna troverete qua e là dei teletrasporti che vi porteranno davanti a degli enigmi e che vi salveranno tirandovi fuori da diversi guai. I mostri inseriti nel gioco sono innumerevoli (troppi per essere menzionati tutti) da streghe a pirati, da scheletri a piccole pesti e globi oculari impazziti. Ogni mostro attaccherà (e dovrà essere attaccato) in modo differente, usando diversi oggetti; superare queste difficoltà può essere una vera sfida per il giocatore. La ICE ci ha mostrato entusiasticamente i primi passi della realizzazione di questo gioco che promette spunti originali e divertenti. L'uscita per Amiga e PC è prevista al più tardi per maggio.

RULES OF ENGAGEMENT 2
Impressions/Omnitrend

Nel 1991 *Rules of Engagement* riscosse un buon successo di critica e di vendite, accompagnato nelle recensioni a lui dedicate da aggettivi come "elegante", "intelligente", o "coinvolgente e divertente".
RoE2, il seguito, in uscita per PC in aprile e per Amiga poco dopo, (sono in programma anche un dischetto di missioni addizionali e uno di accessori), è un gioco di combattimento spaziale strategico in tempo reale. Il giocatore è il comandante di una flotta di astronavi e deve affrontare combattimenti con eserciti nemici; il gioco permette di creare scenari, modelli di astronavi e personaggi (specificando le caratteristiche fisiche e psichiche delle forze avversarie) e di costruire sistemi solari all'interno dei quali avrà luogo lo scontro, con la possibilità di combinare insieme tutti questi elementi per creare delle campagne militari attraverso un sistema di struttura a diagramma di flusso, particolarità rara e preziosa anche in simulazioni strategiche più "seriose".
Un'altra opzione interessante permette di inserire immagini statiche (in formato GIF) o animazioni (PC Animate Plus) come sequenze di vittoria o di sconfitta, o in qualsiasi punto del gioco.
Il gioco è parte integrante dell'IGS (Omnitrend's Interlocking Game System), e ha la possibilità di caricare e usare scenari da *Breach 2 Enhanced* o da *Breach 3*, di prossima uscita. I giocatori che non possiedono questi giochi possono comunque risolvere le situazioni di combattimento con le opzioni inserite. Il giocatore controlla (con opzioni simili a quelle di un gioco di ruolo vero e proprio) il comandante della flotta, che comanda direttamente l'ammiraglia e può dare ordini ai comandanti delle altre navi. Si parte dal grado di Guardiamarina e, man mano che si superano le varie missioni, si possono conquistare medaglie, decorazioni e promozioni.



Il giocatore può creare i personaggi attraverso la definizione di diciotto "tratti caratteriali" diversi, che possono descrivere, con lo stesso sistema, anche delle razze aliene nemiche. È possibile inserire foto digitalizzate per illustrare sia i personaggi che gli alieni.
La creazione di astronavi personalizzate è semplificata dalla presenza nel programma di un vero e proprio editor in cui sono già presenti numerosi modelli equipaggiati con oggetti e sistemi diversi.
I messaggi vengono pronunciati da una voce digitalizzata corredata da un ampio vocabolario.
Il gioco presenta, inoltre, molti comandi automatici con cui è possibile, ad esempio, affidare un carico ad una nave fino alla destinazione desiderata, effettuare la sostituzione di una nave danneggiata, fare fuoco su un determinato bersaglio.
RoE2 girerà con grafica VGA a 256 colori e supporterà il mouse e il coprocessore matematico.

FREDDY PHARKAS - FRONTIER FARMACIST
Sierra

La Sierra ha annunciato l'uscita di questa simpatica commedia western uscita dalla prolifica penna del designer Al Lowe, "padre" della apprezzatissima serie *Leisure Suit Larry*. Il vostro ruolo è quello di Freddy Pharkas (farmacista di frontiera, come recita il titolo stesso) alle prese con i misteri della sua cittadina del profondo ovest. A Freddy toccherà ficcare il naso a destra e a manca per cercare di far luce su una rapina alla banca avvenuta in circostanze misteriose.

Ci troviamo di fronte ad una classica avventura grafica in perfetto stile Sierra (tipo *King's Quest* per intenderci) ma caratterizzata da un originale gusto "country". Assolutamente imperdibile la sigla iniziale del gioco che viene proposta modello Karaoke (per la serie "mettiamolo in tutte le salse") con il testo che passa sotto le immagini e la pallina che salta sulle sillabe quando devono essere cantate. Il gioco dovrebbe essere pronto, nella versione PC, prima della prossima estate.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOVITA'

B.C.S.

VIA MONTEGANI,11 A MILANO

VENDITA ANCHE PER *CORRISPONDENZA*

TEL.(02) 8464960
FAX.(02)89502102

ORARIO NEGOZIO
9.30 - 12.30
15.30 - 19.00
LUNEDI' CHIUSO

KICKSTART 2.0
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
£. 69.000

KICKSTART 1.3
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
£. 69.000

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600
RISOLVI TUTTI I PROBLEMI DI COMPATIBILITA'
PERMETTE DI SELEZIONARE TRAMITE MOUSE
S/O 2.0 ED IL S/O1.3.
NESSUNA SALDATURA SEMPLICE DA INSTALLARE
MANUALE IN ITALIANO.
£. 65.000

ESPANSIONE PER AMIGA 600 PORTA LA MEMORIA A 2MB

£. 120.000

ESPANSIONE INTERNA 512KB. L.60.000
ESPANSIONE INTERNA 1.5MB L.180.000
ESPANSIONE INTERNA 2MB....L.250.000
ESPANSIONE 2/8MB A2000....L.280.000
ESPANSIONE EST.A500 2MB.. L.340.000

MODEM 2400 ESTERNO
V21-22-23-22BIS-MN5
9600 FAX-VIDEOTEL
ECCEZIONALE PER AMIGA
CON SOFTWARE PER PC E
WINDOWS 31

£. 350.000

PC 80386SX-25
CABINET DESK
LED VELOCITA'
CHIAVE ACCESSO
2 MEGA RAM
HD40 MEGABYTE
DRIVE 1.4MBYTE
VGA COLORE
TASTIERA 102
MANUALI DOS IN ITALIANO

COMPRESO DELL' IVA
AL 19% £.990.000

AMIGA 1200 A PREZZO FAVOLOSO
SOFTWARE AMIGA DOS 3.0 IN ITALIANO
1MEGA ROM,2B RAM ESP.A 10MB
RISOLUZIONE 1280X512 A 256 COLORI
£.790.000

AMIGA 600 1 MEGA RAM
GARANZIA COMMODORE
ORIGINALE
£.489.000

AMIGA 4000 CON HD130MB
GARANZIA ORIGINALE
COMMODORE
£.3.850.000

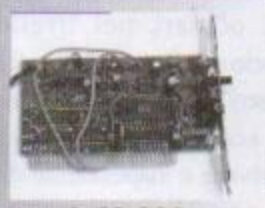
BODY BLOWS L.TEL.

L.349.000
HD40MEGABYTE PER AMIGA 1200
AMIGA 600 FACILE DA INSTALLARE

L.249.000
STAMPANTE
COMMODORE
1270 GETTO INK.

CAESAR L. TEL.

F15-III PER PC L.109.900



L.69.000
SCHEDA AUDIO PER PC COMPATIBILE
ADLIB E SOUND BLASTER

SOFTWARE DIDATTICO PER AMIGA
PC IBM E COMPATIBILE.
ITALIANO ,MATEMATICA,INGLESE
PER LA 5 ELEMENTARE E
LE 3 MEDIE.

KKK
NOME COGNOME
INDIRIZZO E N.CIVICO
CAP.CITTA'E PROVINCIA
PREFISSO E N.TELEFONICO
FIRMA SE MINORENNE UN GENITORE

DESCRIZIONE	COMP.	PREZZO

ORDINA DIRETTAMENTE TELEFONANDO AL (02)8464960 FAX(02)89502102
O SPEDISCI IL TAGLIANDO IN B.C.S. --- CONSEGNE ENTRO LE 24 ORE ! !

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LABORATORIO TECNICO RIPARAZIONI PER COMMODORE PC E FAX
PAGAMENTI ANCHE A RATE
POSS E CARTE DI CREDITO IN NEGOZIO

VISA

TUTTI I NOMI SOPRA CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI. I PREZZI SONO COMPRENSIVI DELL'IVA.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

NOTA BENE In questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito. Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area.

Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

K PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE

CHAOS ENGINE (Renegade)

Cambio della guardia tra i K-parametri delle avventure arcade. Un gioco completo e realizzato con una tecnica sublime.

Notevole anche la possibilità di giocare in due. Come il predecessore (nel k-Parametro) *Gods*, si tratta sempre di un gioco firmato Bitmap

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII (Origin)

Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sé stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!.

SPORT

Sensible Soccer (Renegade)

La ragione primaria dell'uscita in ritardo di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Eta della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO

IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO

TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il SNES è arrivato anche in Italia, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco E-NORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

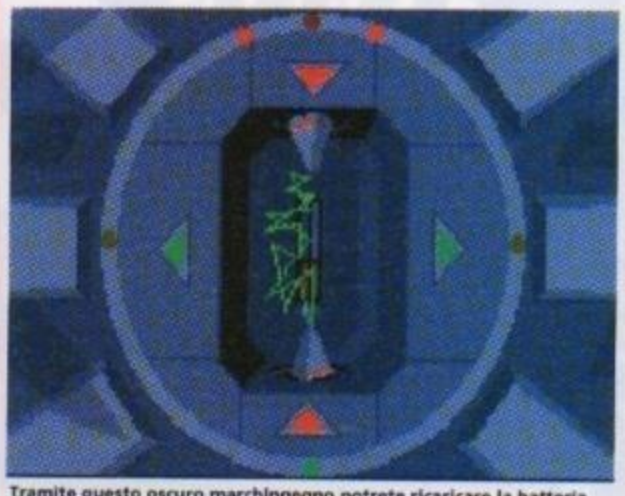
PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla gran

Body Blows	Team 17
Caesar	Impressions
Chuck Rock 2	Core Design
Civilization	Microprose
Combat Air Patrol	Psygnosis
Dribbling	Idea
Eco Quest 2	Sierra
Death Valley Rally	Sunsoft
El Fish	Mindscape
Flashback	Delphine/US Gold
Historyline	Blue Byte
Mansell World Champ. (1200)	Gremlin
Ringworld	Accolade
Rome AD 92	Millennium
Sleepwalker (PC)	Ocean
Space Crusade	Gremlin
Streets of Rage 2	Sega
The Walker	Psygnosis
Traders	Linel
Transarctica	Silmarils
Veil of Darkness	US Gold
Wacky Funsters	Accolade
X-Wing	Lucasarts

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Tramite questo oscuro marchingegno potrete ricaricare la batteria dei vostri scudi. Conviene farlo spesso.

FLASHB

Quattordici mesi di programmazione. Dieci persone impiegate a tempo pieno. Più di ventiduemila ore-uomo di sviluppo. Un gioco sei volte più grande di *Another World*. Precedenti titoli prestigiosi come *Cruise for a Corpse*, *Operation Stealth*, *Future Wars* e *Another World*. Con un tale curriculum potrà mai deluderci il nuovo gioco della software house d'oltralpe?

Sono passati molti mesi dall'uscita dell'ormai celebre *Another World* che sconvolse la quasi totalità dei videogiocatori amighisti. Il titolo Delphine ebbe così tanto successo che fu poi convertito per PC, e anche su console SNES e Megadrive. Ebbene, se sperate di trovare in queste righe la recensione del suo attesissimo seguito, vi sbagliate di grosso (anche perché uscirà prossimamente, si dovrebbe chiamare *Heart Of Darkness* ed essere programmato dallo stesso Eric Chahi, autore del primo).

Flashback si discosta notevolmente dal suo predecessore (del resto il programmatore principale ha lasciato la Delphine Software per andare alla Virgin Games, vedi sopra) e potrebbe anche iniziare una nuova saga (visto il finale...ehm....non vi dirò niente!).

Ma passiamo allo scenario. Siete Conrad B. Hart, un giovane scienziato dell'anno 2142 appena laureato, creatore di un apparecchiatura in grado di misurare la densità molecolare delle persone. State tranquillamente passeggiando con la vostra ragazza quando decidete di provare la vostra nuova invenzione. Con grande stupore, scoprite che alcuni uomini, spesso personalità molto importanti della società, hanno una densità molecolare mille volte superiore alla norma.

Dopo qualche analisi concludete che forme di vita extraterrestre stanno cercando di prendere il controllo della Terra, sostituendosi a persone importanti quali uomini politici o uomini d'affari. Coscienti della vostra incredibile e terrificante scoperta decidete di informare chi di dovere, ma vi accorgete che è già troppo tardi. Sono sulle vostre tracce. Vi stanno inseguendo e non certo per farvi i complimenti. Per ogni evenienza, decidete di fare un backup, cioè una copia, della vostra memoria, che spedite al vostro migliore amico Ian, e di registrarvi un messaggio su un olocubo.

Poco più tardi quello che temevate accade. Mentre state tornando a casa, una macchina sconosciuta cerca di investirvi: riuscite a malapena ad evitarla. Ma poco dopo venite neutralizzati da un cecchino posto sul tetto di un palazzo e rapiti da una navicella priva di contras-

Le animazioi che completano la trama del gioco non sono dettagliatissime ma riescono a coinvolgere anche il giocatore più distaccato.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una carta di credito può sempre fare comodo di questi tempi. C'è chi si fa pagare solo in plastica.

FLASHBACK

ROTOCHE?

Il Rotoscoping è un procedimento che consiste nel digitalizzare un filmato di un attore mentre compie centinaia di movimenti diversi. I vari fotogrammi vengono poi separati e ritagliati per ottenere solo l'immagine dell'attore. Il lavoro dei grafici consiste nel ritoccare le varie immagini per ottenere i frame di animazione del personaggio. Si riesce così a ottenere un'incredibile fluidità e naturalezza nei movimenti del protagonista sullo schermo. Per adesso i giochi più famosi ad aver fatto uso di una tale tecnica sono stati *Prince of Persia*, *Another World* e, naturalmente, *Flashback*.

segni di identificazione. Vi risvegliate su una scomoda poltrona di metallo, circondato da strane apparecchiature: non sapete più chi siete, che cosa ci fate lì e come avete fatto ad arrivarci. Riuscite solo a sentire quello che si dicono due persone che vi voltano la schiena e capite di essere nei guai.

Approfittate di un breve momento di distrazione per alzarvi e fuggire a bordo di un motospeeder. Ma venite ben presto raggiunti e abbattuti nel bel mezzo della giungla. Quando vi risvegliate nuovamente, vi ritrovate circondato da una strana e bizzarra vegetazione. "Ma questa non è la Terra!", pensate con terrore. In effetti siete su Titan, il pianeta d'origine degli extraterrestri! Ora il futuro della Terra è nelle vostre mani, ma non potrete fare niente se non recupererete prima la vostra...memoria!

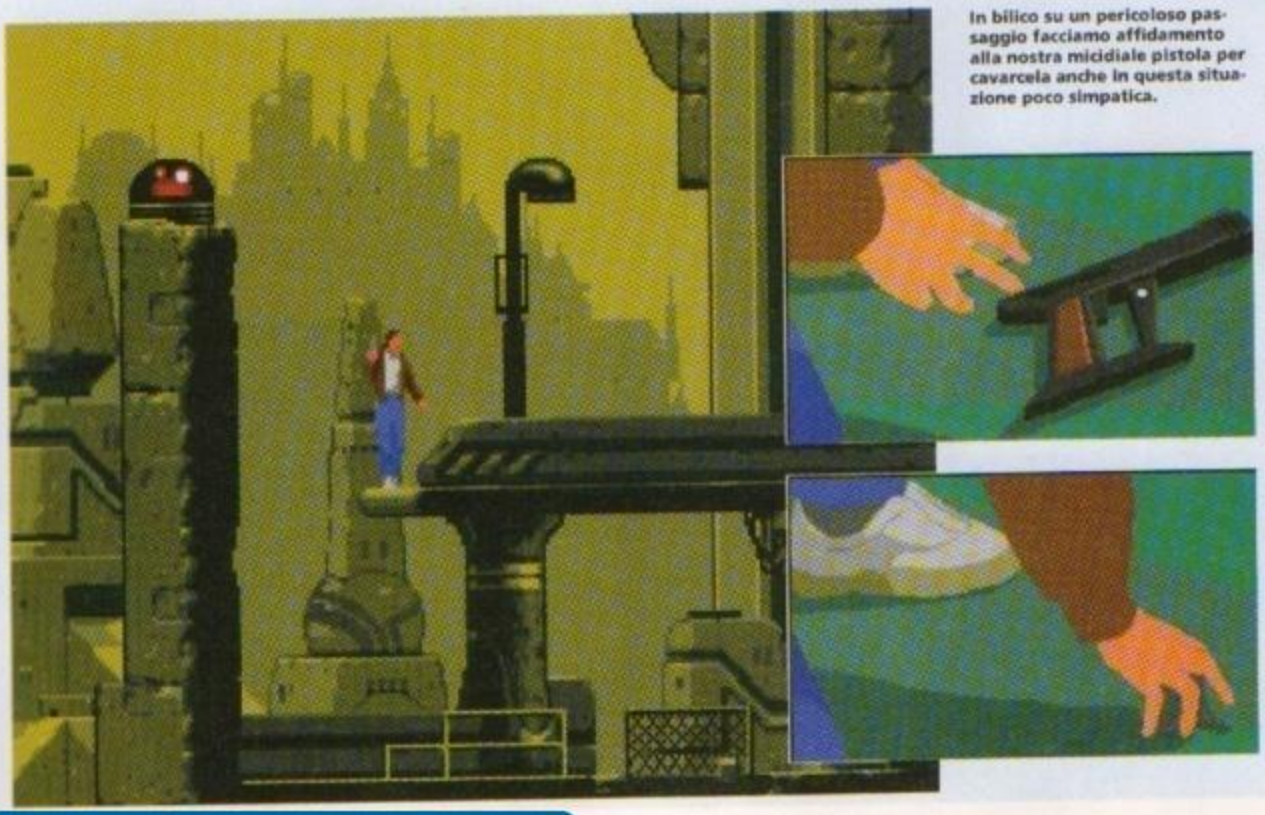
A prima vista può sembrare un banale gioco di piattaforme ispirato a* Prince of Persia *o* Another World. *Ma la verità è tutt'altra.

Così comincia questa epica avventura. Se volete una descrizione rapida del gioco, potreste immaginarvelo in questo modo. Prendete il sistema di controllo di *Prince of Persia*, il fascino di *Another World*, un po' della trama di "Total Recall", un po' di quella di "Essi Vivono" e un pizzico di "Terminator": la ricetta sarà completa. Shakerate e otterrete *Flashback*.

Il vostro compito è quello di farvi strada attraverso sette livelli pieni di trappole e congegni mortali, fronteggiando guardie nemiche, robot o esseri mutanti di ogni genere. In ogni livello dovrete portare a termine una o più missioni per accedere alla fase successiva. Per farvi qualche esempio (non voglio rovinarvi troppo il piacere di giocare), nel primo livello dovrete trovare la strada giusta per raggiungere la città, mentre nel secondo dovrete guadagnare abbastanza soldi, facendo vari lavoretti vari (consegnare un pacco, scortare una persona importante, distruggere un Cyborg difettoso, ecc...) in modo da potervi pagare l'iscrizione al gioco televisivo "Death Tower" che mette in palio un viaggio per la Terra.

Per riuscirci, dovete contare sulla vostra abilità, sulla vostra fedele pistola da cui non vi separate mai, sul mini-scudo portatile, che dovrete ricaricare periodicamente, e su qualche aiuto esterno (spesso dei contatti) che troverete sparsi qui e là per il gioco.

A prima vista *Flashback* potrebbe sembrare un banale gioco di piattaforme ispirato a *Prince of Persia* o ad *Another World*. Ma la verità è tutt'altra. La Delphine è riuscita a creare il primo gioco "cinematique" (il sistema utilizzato dalla casa francese per le sue avventure animate) veramente interattivo. *Flashback* differisce dai due titoli sopra citati per il semplice fatto che non è il solito gioco di piattaforme, bensì una vera e propria avventura/arcade,



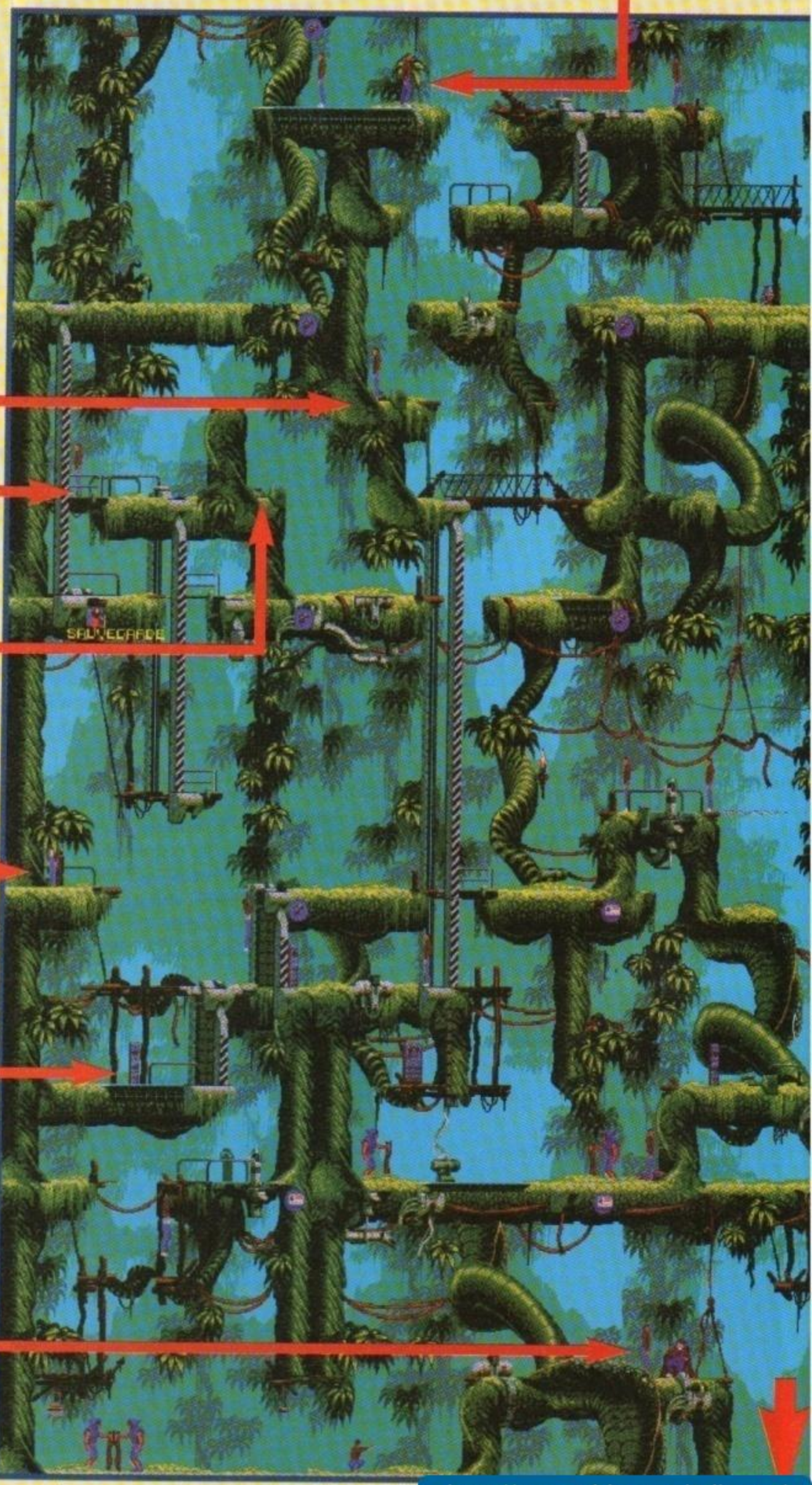
In bilico su un pericoloso passaggio facciamo affidamento alla nostra micidiale pistola per cavarcela anche in questa situazione poco simpatica.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FLASHBACK

Ecco un aiuto sommario per completare il primo livello del gioco. Sulla mappa sono indicati solo gli oggetti indispensabili alla vostra progressione. Vi lasciamo scoprire gli altri.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Raccogliete questa pietra. Potrebbe servirvi più avanti!

Questo nemico ha una pila in tasca che dovete assolutamente procurarvi. Saltando a destra attiverete il sensore per aprire la porta. Sbrigatevi a voltarvi, per fulminarlo con un colpo solo.

Inserite la pila carica per attivare il ponte magnetico.

Ecco uno dei primi rompicapo del gioco. Alcuni sensori fanno scendere l'ascensore, mentre altri lo fanno salire.

Quest'uomo ferito ha bisogno di cure immediate. Trovate il suo teletrasportatore e riportateglielo. Vi darà in cambio la sua carta di identità.

Ricaricate in questo punto la pila e il vostro scudo.

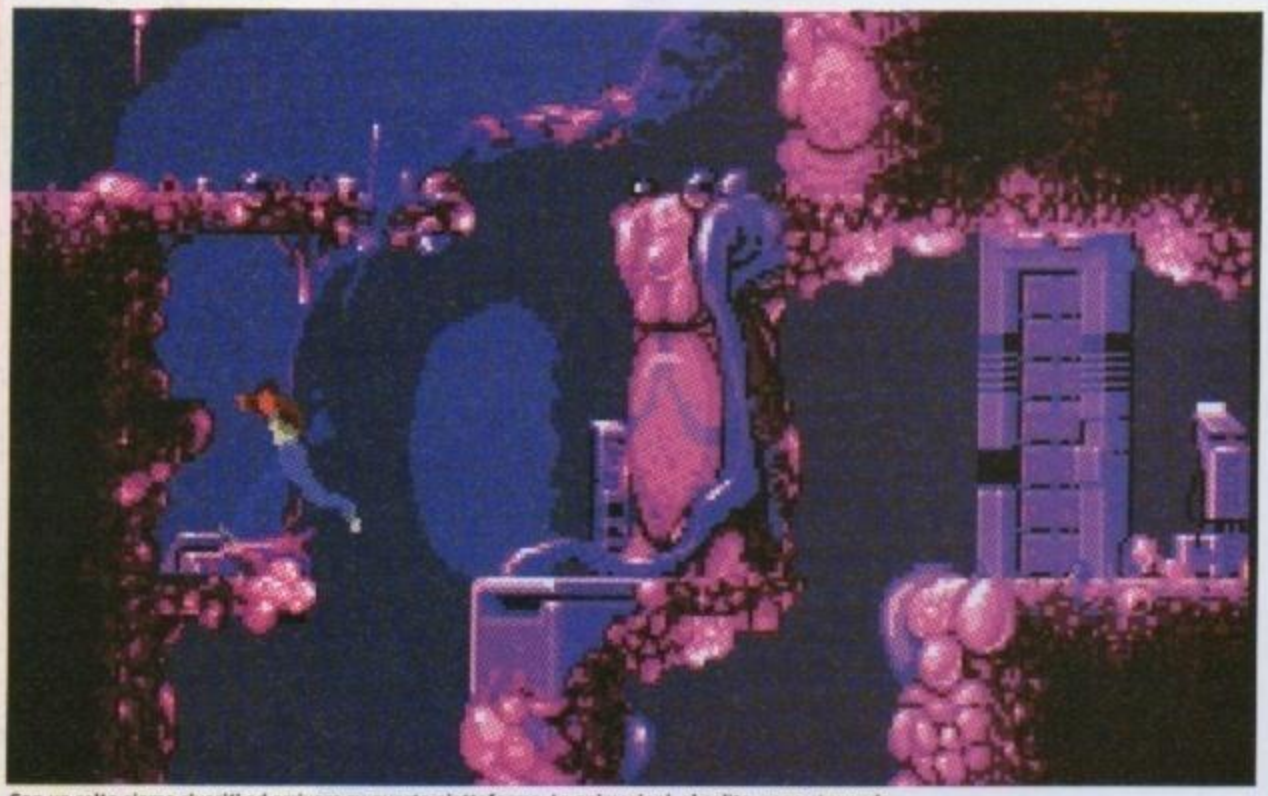
Qui troverete i 500 crediti necessari per pagare il vecchio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questa scena provocherà una forte sensazione di deja-vu in tutti i giocatori di *Another World*.

Un interno caratterizzato da un ventolone degno di Alien 3.



Con un salto siamo riusciti ad arrivare su questa piattaforma. Le animazioni, al solito, sono stupende.

nella quale il giocatore dovrà dialogare con i vari NPC (personaggi non-giocanti, NdR) presenti, per ottenere informazioni e oggetti indispensabili per procedere nell'avventura.

Ovviamente il vostro compito non sarà agevole, ma del resto gli eroi non hanno mai avuto vita facile. Spesso sarete costretti a spremervi le meningi per risolvere certi rompicapo o semplicemente per riuscire a raggiungere l'altra parte dello schermo. A volte dovrete usare tutta la vostra ingegnosità per attivare (o disattivare) certi congegni e tenerli bloccati, o per riuscire a raccogliere un oggetto apparentemente irraggiungibile, ma per voi indispensabile. Certe persone vi chiederanno anche di portar loro un oggetto in cambio di un'altro, facendovi così attraversare un intero livello per poi farvi tornare indietro e scoprire che la chiave del mistero era vicina a voi. Comunque sia, la parte azione riveste, sempre e comunque, un ruolo importante. Se non siete capaci di smanettare il joystick alla perfezione, *Flashback* si rivelerà piuttosto ostico.

Esiste una grande varietà di nemici e ognuno di essi ha caratteristiche ben precise (certi possono volare, altri teletrasportarsi, ecc.) e velocità di reazione e resistenza proprie. Durante il percorso incontrerete porte blindate, di cui dovrete trovare le chiavi elettroniche corrispondenti, e molti altri congegni da attivare. Nel corso dell'avventura potrete raccogliere una moltitudine di oggetti più o meno utili, quali pietre (che sono particolarmente utili per attivare un sensore o per distrarre il nemico), campi di forza, carte di credito, mappe, teletrasportatori, chiavi, fusibili, e molti altri ancora.

La particolarità di *Flashback* sta nell'incredibile libertà di azione concessa al giocatore, che vi farà vivere quest'avventura come una vera e propria indagine in prima persona e i personaggi, che reagiscono in modo realistico alle vostre azioni, rendono ancora più convincente la sensazione di coinvolgimento totale.

Il sistema di salvataggio riprende quello di *Another World*, con i soliti codici, anche se questa volta sono molto meno numerosi (sette per ciascuno dei tre livelli di difficoltà) e, se spegnete il computer, sarete costretti a ricominciare dall'inizio l'ultimo livello che stavate affrontando, anche se eravate vicini alla fine. Per fortuna, i programmatori hanno pensato di installare varie colonne di cemento, dove poter salvare la posizione in memoria affinché non dobbiate ricominciare dall'inizio del livello ogni volta che morite. È comunque sempre difficile andare a letto (magari alle 3 di notte) e spegnere il computer senza essere riusciti ad arrivare a quello stramaledetto codice. L'opportunità di salvare su disco sarebbe stata gradita, ma forse avrebbe levato un po' di longevità al gioco.

Il livello di difficoltà è stato calibrato molto bene ed è comunque possibile selezionare la difficoltà preferita: facile, normale o difficile. Personalmente sono riuscito a finirlo in modo facile dopo una ventina di ore ma, aumentando il livello di difficoltà (i nemici che vengono aggiunti si vengono spesso a trovare nelle posi-

Parlare con gli NPC è importantissimo: senza il loro aiuto non riusciremo mai a risolvere la nostra avventura.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

zioni più ostiche) dovreste impiegarci un bel po' in più (secondo i programmatori la durata del gioco si aggira fra le 50 e le 100 ore).

Tecnicamente il gioco è un vero gioiello di programmazione. L'uso del Rotoscoping ha permesso un'animazione incredibilmente realistica che può vantare ben 24 frame al secondo. Ogni azione compiuta da Conrad è incredibilmente dettagliata, rendendo i suoi movimenti incredibilmente reali. La varietà di azioni disponibili è impressionante. Il personaggio può correre, saltare, inginocchiarsi, rotolare, dondolarsi, rimbalzare contro un muro, cadere per terra, girarsi, arrampicarsi, sparare, tutto combinando le varie azioni tra di loro. Vedere Conrad saltare un burrone in corsa, per poi ritrovarsi appeso dall'altra parte, con le gambe che dondolano, oppure rotolare per terra estraendo contemporaneamente la pistola, per fulminare un nemico che vi aspetta più avanti, è una vera meraviglia.

La cura per i dettagli è stata maniacale, fino ad arrivare ai bossoli dei proiettili che fuoriescono dalla pistola dopo ogni sparo, o al fumo provocato dall'impatto dei proiettili contro una parete.

Graficamente il gioco è stupendo, con dei fondali veramente incredibili, pieni di dettagli e animazioni. I 32 colori dell'Amiga sono stati sfruttati al massimo e ci si rende subito conto del duro lavoro compiuto dai grafici. Sono state persino programmate routine speciali per zoomare sullo schermo o per fare ruotare certi oggetti. Durante il gioco potrete anche inquadrare il protagonista da più vicino in modo da non perdervi la minima briciola di azione.

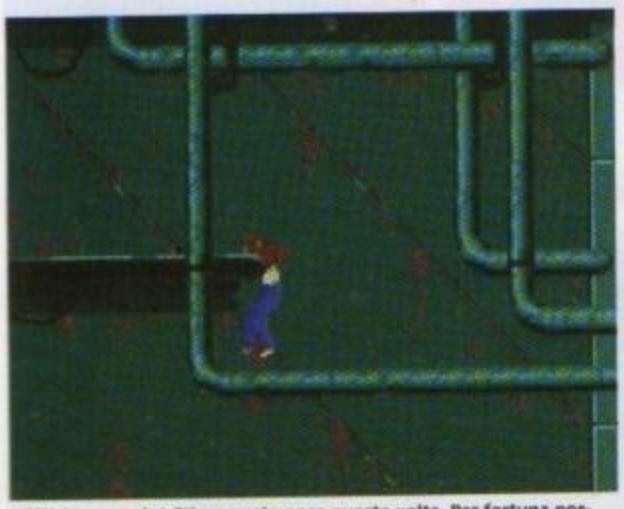
Anche il sonoro non è da meno. La musica, creata negli studi della Delphine e poi remixata su computer, ricrea perfettamente l'atmosfera angosciante tipica dei mondi cyberpunk. Ma, del resto, c'era da aspettarselo dalla casa francese, visto che nelle sue precedenti produzioni il sonoro ha sempre rivestito una parte importante.

Per quanto riguarda le animazioni poligonali, sono presenti anche in questo titolo e sono di ottima qualità, anche se meno fluide che in *Another World* (su un'Amiga veloce il problema dovrebbe essere risolto). Ne sono presenti ben 75 lungo il vostro totuoso e pericoloso tragitto, atte ad illustrare ogni azione particolare, ogni situazione nella quale vi trovate o come intermezzo tra uno scenario e l'altro. Alcune scene animate (per le azioni più banali) possono essere disattivate, in modo da non rallentare il gioco per chi non dispone di un hard disk.

Il sistema di controllo del personaggio riprende quello di *Prince of Persia*. Questa volta, però, la vostra interazione con il mondo esterno è maggiore, data la presenza di un inventario, di un comando per azionare/usare degli oggetti e di uno per estrarre/rinfoderare la pistola. All'inizio (ma anche durante il gioco) avrete vari modi per configurare il joystick. Potete usare un joystick con un solo pulsante (muoversi/sparare) e la tastiera (inventario, pistola, azioni), o un joystick a due pulsanti (uno per muoversi/sparare e l'altro per estrarre/rinfoderare la pistola) e la tastiera (inventario e usare/azionare un oggetto), oppure configurare il joystick con singolo e doppio clic (singolo per muoversi/sparare e doppio per estrarre la pistola) e tastiera (inventario e usare/azionare).

In conclusione, *Flashback* è un vero e proprio capolavoro interattivo che riafferma ulteriormente il livello qualitativo della "scuola francese". Se qualcuno pensava che il passaggio di Eric Chai alla Virgin avrebbe creato dei problemi alla Delphine, *Flashback* dimostra che le risorse della casa francese sono praticamente inesauribili.

Alexandre Pasetto



Ufff! Per un pelo! C'è mancato poco questa volta. Per fortuna possiamo goderci l'animazione perfetta.

Genere Avventura Arcade
Casa US Gold
Sviluppatore Delphine Software

Animazione eccezionale a 24 frame/sec
Schermate graficamente stupende
Un sonoro degno dei più grandi film di fantascienza

Una volta finito sarà difficile che lo rigiochiate

Versione Amiga

Il gioco sfrutta bene le capacità dell'Amiga, soprattutto per quanto riguarda le animazioni e il sonoro. Il software occupa ben 4 dischi e necessita di 1 Mb di memoria per funzionare. Non riconosce il secondo drive ma i caricamenti sono stati ottimizzati per non interrompere l'azione durante il gioco e riducono al minimo i cambi di disco. È possibile installare il gioco su hard disk, diminuendo notevolmente l'attesa durante i caricamenti.

Versione PC

Dovrebbe uscire tra poco. Per farlo girare come si deve dovrebbe bastare un 286, anche se è caldamente consigliato un 386 o una macchina superiore. Il gioco sarà in VGA 256 colori e sfrutterà le schede sonore più comuni quali AdLib, Sound Blaster, Roland e altre. Sarà naturalmente installabile su hard disk.

K VOTO

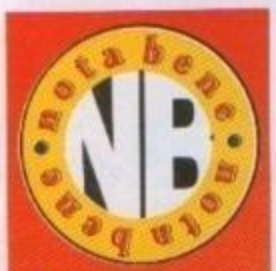
940 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Se speravate di vedere recensito il seguito di *Another World* sarete sicuramente delusi. *Flashback* è una storia completamente nuova che da inizio probabilmente a una nuova saga. Comunque sia, se siete stati (come me) travolti dal fascino e dalla bellezza di *Another World*, o se eravate letteralmente impazziti per le catacombe di *Prince of Persia*, non potete assolutamente perdervi questo nuovo prodotto della Delphine Software.

È tutto perfetto, sia dal punto di vista tecnico che da quello dell'interesse suscitato nel videogiocatore. Una volta che avrete acceso il computer non riuscirete più a spegnerlo. Si ha veramente l'impressione di vivere un'avventura di dimensioni epiche. Il risultato è un gioco con un'animazione fluidissima, dei fondali stupendi, un commento sonoro stupefacente (sincronizzato con i vari eventi), una giocabilità perfetta (soprattutto se si usa un joystick con due pulsanti), e una trama estremamente coinvolgente. Aggiungete a tutto questo numerosi rompicapo che vi costringeranno a far funzionare la vostra materia grigia e una longevità niente male (è sempre sei volte più grande di *Another World*) e otterrete un gioco che non dovrebbe assolutamente mancare dalla vostra giocoteca.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Impossibile non ricordare *Prince of Persia* della Broderbund, pietra miliare nei giochi a piattaforme che è stato il primo a utilizzare la tecnica del Rotoscoping, se lo trovate in qualche compilation non dovreste farvelo sfuggire.

IL gioco che più si avvicina a *Flashback* è sicuramente *Another World*, forse ancor più affascinante e originale, anche se decisamente meno interattivo di *Flashback*. Se non avete ancora giocato con questi due titoli dovreste assolutamente procurarveli, rappresentano entrambi (soprattutto il primo) una pietra miliare nella storia del videogioco.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

X-WING

Si può iniziare una recensione di *X-Wing* senza dire "Il sogno di tutti di pilotare il caccia di 'Guerre Stellari' è divenuto realtà"? Naturalmente no: "Il sogno di tutti di pilotare il caccia di 'Guerre Stellari' è divenuto realtà"!

È difficile scrivere cose originali parlando di *X-Wing*. Esordire con: "Abbiamo atteso 15 anni ma ne è valsa la pena" sarebbe banale, ma è la pura verità. Anche "*Wing Commander* ha finalmente trovato il suo successore" non illuminerebbe questa recensione con la sua originalità, ma non è altro che una realtà che non possiamo fare a meno di constatare.

Premettiamo subito che per quante parole spenderemo e quante immagini vi proporremo, nulla di quello che possiamo dire o mostrarvi potrà avvicinarvi a ciò che è realmente *X-Wing*. Un conto è descrivere il gioco e mostrare alcune foto che ne illustrano gli aspetti più significativi, un altro è essere immersi in un turbinio di stelle, all'inseguimento di un TIE Interceptor, mentre raggi rossi e verdi volano ovunque e in lontananza incombe la sagoma di un gigantesco Star Destroyer, attaccato dai nostri compagni di squadriglia. Per non parlare del sonoro, della musica, degli effetti speciali... Ci sono pochi giochi che riescono a coinvolgere totalmente il giocatore fino a distaccarlo dalla realtà, e in questi il K-Parametro ideale era *Ultima Underworld*. Se esistesse realmente una coccarda di questo tipo, ora sarebbe appuntata sulla scatola del nuovo capolavoro della LucasArts.

TANTO TANTO TEMPO FA, SUL MONITOR DI CASA VOSTRA...

L'introduzione di *X-Wing* è la più bella che si sia mai vista in un gioco per PC. Se avete una scheda Roland o General MIDI, collegatela allo stereo e spegnete le luci della vostra stanza. La musica di *Guerre Stellari* esplode in tutto il suo fulgore, mentre i mitici titoli a scorrimento inclinato appaiono sullo schermo, narrando la storia dei primissimi giorni della Ribellione.

Allo svanire delle ultime righe ecco che la musica sfuma lentamente su toni minacciosi, e sullo schermo appare una flotta di Star De-

Il salone centrale dell'ammiraglia ribelle Independence. Da qui si accede alle varie sezioni del gioco.

Il coronamento della nostra lunga e pericolosa carriera: la più mortale macchina da guerra mai costruita esplode in miliardi di frammenti!

Un buon pilota conosce i suoi limiti e cerca sempre di migliorarsi. Il percorso di addestramento è stato creato proprio per questo.

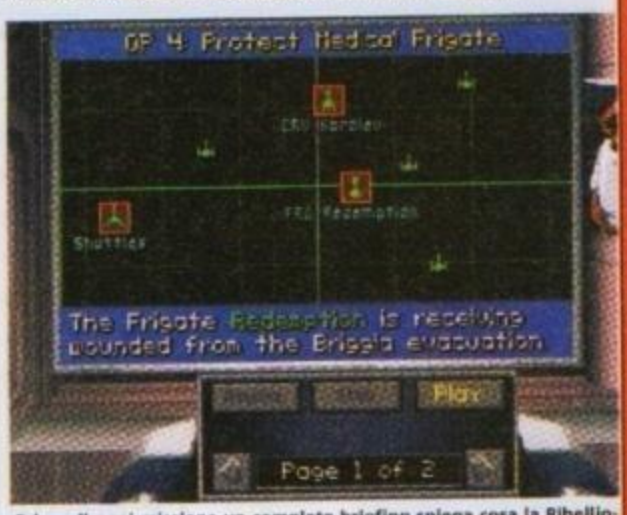
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Una delle schermate di collegamento. Qui il caccia X-Wing viene preparato per la missione.

All'assalto di uno dei terrificanti Star Destroyer dell'Impero. I suoi turbolaser ci danno un'aspettativa di vita di due secondi...

Il leggendario canalone che circonda la regione equatoriale del pianeta artificiale. Mamma mia, ma nel film non era così affollato...



Prima di ogni missione un completo briefing spiega cosa la Ribellione si attende da noi questa volta.

Sull'ammiraglia è possibile accedere ai diagrammi tecnici di ogni astronave incontrata nel gioco.

stroyer imperiali che ha appena sorpreso un gruppo di Incrociatori ribelli. Entrambi gli schieramenti lanciano i loro caccia, e lo spazio si incendia di raggi laser multicolori e gigantesche esplosioni, mentre la colonna sonora (originale di John Williams) varia in continuazione, sottolineando ora momenti drammatici, ora azioni eroiche. Fino da questa introduzione ci si accorge che il sonoro riprende integralmente gli effetti dei film, e vi assicuro che il caratteristico rumore da calabrone dei caccia imperiali è stato reso così bene che farà spuntare una lacrimuccia a tutti i fan della serie. Per non parlare dei dialoghi digitalizzati da "Rosso Uno a Rosso Cinque", ormai entrati nella leggenda della fantascienza almeno quanto le orecchie di Spock e il monolite di *2001*. È proprio questo uno dei punti di forza dell'intero gioco: riprende integralmente tutti i temi visuali e sonori "classici" dell'universo di *Guerre Stellari*. È come ritrovare dei vecchi amici, ed è anche un espediente che rituffa immediatamente il giocatore nella peculiare e tanto amata atmosfera della trilogia fantascientifica.

VOGLIO DIVENTARE UN PILOTA, COME MIO PADRE PRIMA DI ME...

Svanite le note della roboante presentazione il giocatore si trova a bordo dell'ammiraglia della flotta ribelle, l'Incrociatore Independence, nei panni di un giovane pilota appena entrato a fare parte dell'Alleanza.

Dal grande salone centrale è possibile accedere a due salette e a tre hangar. La prima saletta contiene un proiettore olografico e un computer nel quale sono memorizzati i dati tecnici di tutte le astronavi presenti nel gioco. È un ottimo modo per analizzare le prestazioni dei propri mezzi e di quelli avversari. Inoltre i numerosi riferimenti a industrie fittizie, specializzate nel produrre i vari componenti delle astronavi, contribuiscono ad arricchire l'atmosfera del gioco. La seconda saletta è un centro di proiezione dove è possibile rivedere con calma gli spezzoni filmati durante le missioni. Ogni missione può essere rivista da numerose angolazioni, incluso il punto di vista dei mezzi avversari. Questi filmati sono altamente spettacolari, e sono rimasto a bocca aperta nel constatare quanto effettivamente ricordino le sequenze di combattimento spaziale dei tre film.

I tre hangar ospitano shuttle che collegano la nave ammiraglia con la base segreta di addestramento, con il centro dedicato alla ricostruzione di battaglie storiche e con la prima linea vera e propria.

Il corso di addestramento è ingannevolmente semplice. Fondamentalmente consiste nel pilotare il proprio caccia attraverso una serie di "cancelli" montati su piattaforme. C'è un tempo limite entro cui completare una serie, e otto serie di cancelli per ciascun caccia. Sulle piattaforme sono anche montati bersagli che occasionalmente aprono il fuoco contro di noi, e che, se distrutti, fanno guadagnare secondi preziosi. Si può decidere su quale caccia volare: il classico X-Wing, il lento cacciabombardiere Y-Wing o l'agile e potente A-Wing, il gioiello della ribellione. Ogni caccia ha caratteristiche che lo rendono peculiare, e richiedono lo sviluppo di un diverso stile di volo.

Ogni caccia ha caratteristiche che lo rendono peculiare, e richiedono lo sviluppo di un diverso stile di volo.

All'inizio del corso pensavo che questa fosse forse l'unica parte noiosa del programma. Dopo due minuti ho iniziato a pensare che, dopo tutto, era divertente. Dopo cinque non riuscivo già più a staccarmi dallo schermo. Occorre dire che i risultati della pratica si sentono, quando più avanti ci si trova gettati in battaglia contro le forze dell'Impero. Non ho mai trovato prima d'ora un gioco dove il desiderio di tornare nel centro di addestramento, per migliorare ulteriormente le proprie abilità di volo fosse così forte, anche dopo parecchie partite.

TUTTA L'ENERGIA AI DEFLETTORI ANTERIORI...

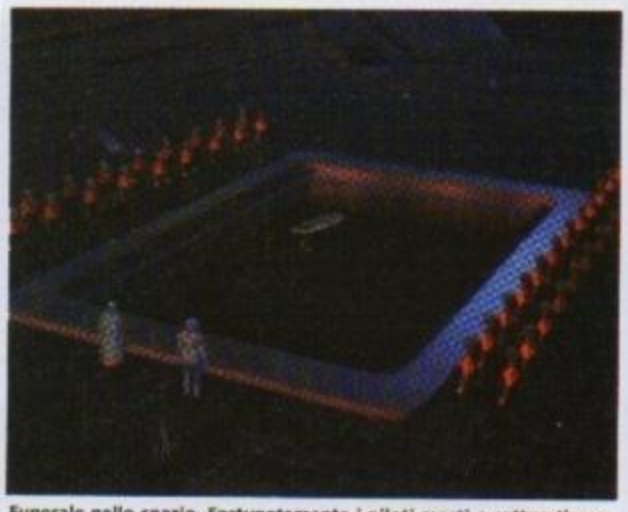
Una delle cose fondamentali da imparare è

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Salvati da un vascello dei ribelli dopo uno scontro sfortunato veniamo sottoposti a un trattamento medico intensivo.

L'allucinante corsa finale nel canalone rivista nella saletta proiezioni della nave ammiraglia.



Funerale nello spazio. Fortunatamente i piloti morti o catturati possono essere resuscitati.

come sfruttare al massimo i sistemi del nostro caccia. La configurazione di base dell'astronave può essere costantemente modificata, per meglio adeguarla alla situazione tattica, e imparare a fare ciò in pochi secondi e nel modo migliore, mentre ci si trova sul campo di battaglia, è fondamentale se si desidera sopravvivere a lungo.

Essenzialmente la riserva energetica di bordo può essere indirizzata in misura variabile a tre sistemi principali: i motori, i laser e gli scudi. Si può optare per un livello medio in tutti i tre sistemi o distribuire l'energia diversamente, per esempio sacrificando la spinta dei motori per caricare maggiormente gli scudi.

Gli scudi deflettori, che proteggono il caccia dai colpi di laser, vengono indeboliti dopo ogni impatto. Se i deflettori saltano, tutti i colpi successivi danneggiano le apparecchiature di bordo. Generalmente, con giù gli scudi bastano due o tre colpi ben assestati per saltare in aria. I deflettori possono inoltre essere orientati: energia egualmente distribuita agli scudi anteriori e posteriori, tutta l'energia avanti o tutta l'energia indietro. Naturalmente questa scelta deve essere fatta in base alla posizione e alla pericolosità dei mezzi nemici. I deflettori possono essere sovraccaricati di energia, garantendo protezione extra a scapito di altri sistemi.

Le missioni sono state realizzate con cura estrema e ognuna propone temi tattici peculiari.

Le armi di bordo variano secondo il modello del caccia. L'X-Wing ha quattro laser medi e due lanciasiluri protonici con tre siluri per tubo. Le armi possono sparare a colpo singolo, oppure più armi possono essere collegate per sparare insieme. Nel caso dell'X-Wing, i laser possono sparare singolarmente, a coppie oppure tutti e quattro insieme, con grande dispendio di energia ma con un grande impatto distruttivo. Quest'ultima opzione è utile contro le navi più grosse, mentre i caccia, più agili, sfuggono facilmente grazie all'intervallo richiesto tra un colpo e l'altro. I laser consumano potenza e questa si ricostituisce proporzionalmente all'energia assegnata a questo sistema. I siluri protonici sono devastanti, ma richiedono che il bersaglio sia inquadrato e seguito per una decina di secondi: fattibile con i vascelli più grandi ma praticamente impossibile nella frenesia di un combattimento tra caccia.

CACCIA IMPERIALI, 3 A ORE 11...

Le missioni storiche ricostruiscono scontri già avvenuti, e rappresentano per il giovane pilota la possibilità di tuffarsi nel vivo dell'azione senza rischiare nulla. Tutto è simulato, compresa l'esplosione del nostro caccia. Si può decidere con quale modello volare, e le missioni variano di conseguenza. Non c'è molta differenza tra le missioni storiche e la guerra reale, se non nel fatto che nel primo caso è possibile accedere a qualsiasi missione desiderata, mentre nel secondo occorre completare con successo una missione prima di passare alla successiva.

Prima di decollare, un dettagliato "briefing" illustra la situazione sul campo di battaglia e l'obiettivo della missione. Occorre subito dire che i progettisti meritano tanto di cappello: le

Siluri partiti! Magic moment: lo sfogo del reattore della Morte Nera è stato appena colpito dai nostri missili protonici!

L'iconografia di 'Guerre Stellari' è stata rispettata nei minimi particolari, incluso l'effetto iperspazio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Da un po' di tempo a questa parte l'alternativa a tutti i giochi spaziali sembra essere l'attesissimo *Elite II*. In effetti il gioco di David Braben riunisce così tanti aspetti ludici differenti (strategico, esplorativo, commerciale, arcade...) da poter essere confrontato con qualsiasi concorrente. Per chi preferisce giocare con giochi già terminati, l'unica alternativa vera è *Wing Commander II*. Il gioco della Origin è superato sotto ogni aspetto, ma vanta ancora una trama coinvolgente (un aspetto che in *X-Wing* è trattato con maggiore superficialità) e una buona giocabilità. Ehi, ora che mi ricordo... tra poco dovrebbe uscire *Wing Commander III*!

missioni sono state realizzate con cura estrema e ognuna propone temi tattici peculiari. Non bisogna sottovalutare l'intelligenza degli avversari e la battaglia si svolge su un piano strategico oltre che tattico.

Faccio un esempio. Una delle prime missioni richiede di proteggere una nave ospedale da un attacco di caccia lanciati da una fregata imperiale. La fregata appare dall'iperspazio, lancia i caccia e scompare. "Bene", si pensa", "un avversario in meno!". Peccato che dopo un po' l'astronave riappaia dalla parte opposta del campo di battaglia e liberi un secondo squadrone di caccia. Il primo attacco era solo un diversivo...

Se il gioco ha un difetto, è che le missioni sono molto difficili. In alcuni casi troppo. Fin dai primi scontri si richiedono al giocatore doti di pilotaggio e di combattimento notevoli. D'altro canto, al corso di addestramento nessuno ha detto che sarebbe stato facile...

Si può fuggire dalla battaglia in qualsiasi momento balzando nell'iperspazio, ma la missione in questo caso non viene conteggiata. Se siamo distrutti può capitare di morire oppure di riuscire a eiettarsi. Nel secondo caso non è esclusa la cattura da parte delle forze imperiali. Comunque i piloti catturati o morti possono essere fatti resuscitare, al costo però di tutti i punti di merito accumulati fino a quel momento.

LA FORZA SARÀ CON VOI, SEMPRE...

Ci sono ancora così tante cose da dire di *X-Wing* che sinceramente non so più cosa fare per restare nello spazio assegnatomi. Spero che le immagini e le didascalie che trovate in queste pagine possano aiutarvi a comprendere meglio i vari aspetti del gioco.Non posso però fare a meno di sottolineare come la scelta di impiegare una grafica poligonale invece che la grafica bitmap vista in *Wing Commander* si sia rivelata vincente, e come *X-Wing* sia uno dei giochi più fluidi e frenetici mai apparsi su PC. Per il futuro sono previsti data-disk contenenti missioni aggiuntive, nuovi modelli di caccia e, udite udite, la possibilità di volare sui mezzi imperiali.

Eh sì, abbiamo dovuto aspettare 15 anni, ma...

Vincenzo Beretta

Genere Simulatore spaziale
Casa LucasArts
Sviluppatore Interno

- Sonoro grandioso.
- Grande atmosfera che ricostruisce perfettamente quella della saga cinematografica.
- Giocabilità stellare.
- Longevo.

- Volendo cercare il pelo nell'uovo, alcune missioni sono troppo difficili.

Versione PC

Per giocare a *X-Wing* vale veramente la pena di comprarsi una Roland e un 486. Lo spazio richiesto su disco fisso è di 12Mb. Durante l'installazione il programma determina accuratamente la configurazione migliore di dettaglio grafico in base al processore, ma un 386/25SX è il minimo che vi consigliamo. Il sonoro deve essere ascoltato per essere creduto, ma del resto quale compositore di musica per videogiochi, per quanto bravo, può competere con la colonna sonora da Oscar del grande John Williams?

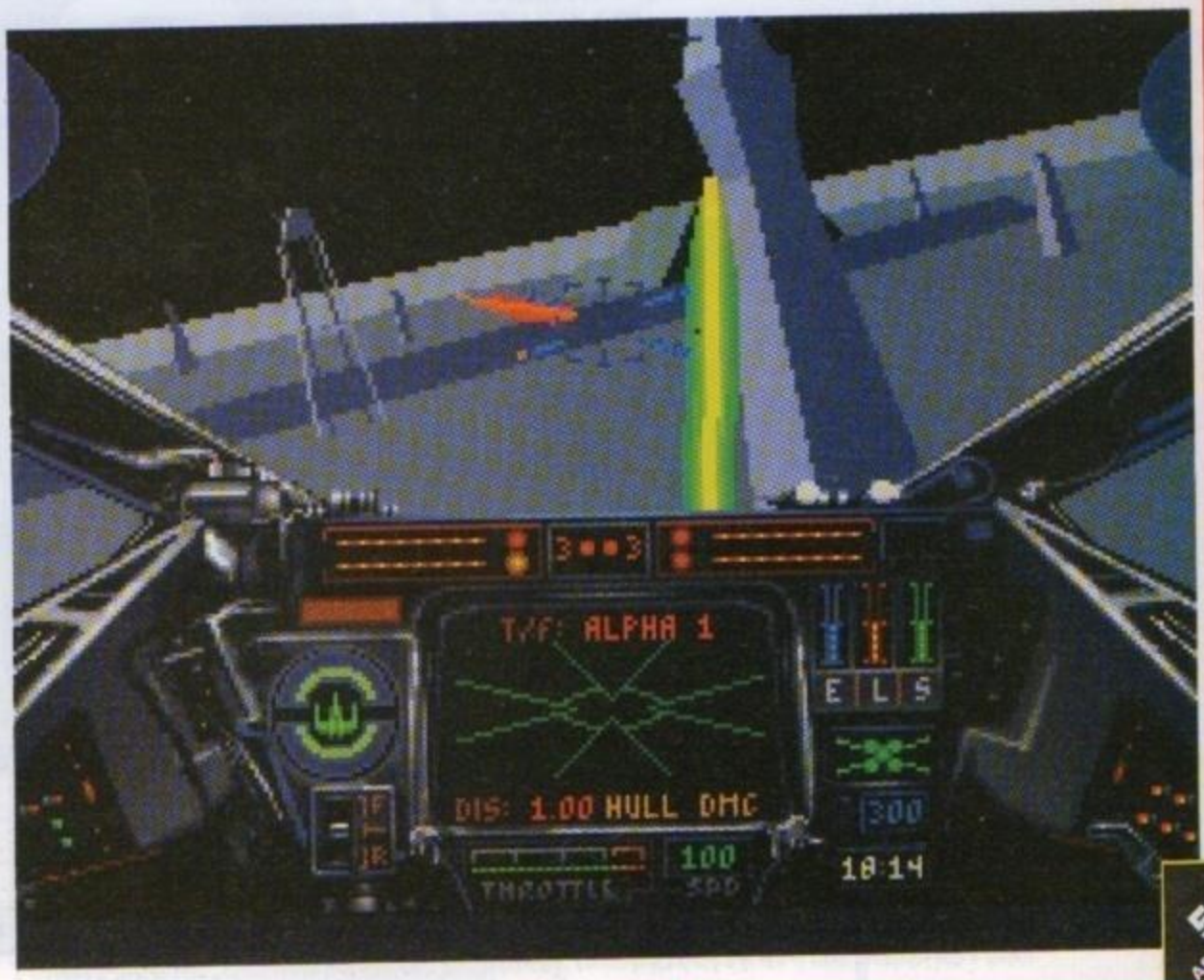
K VOTO 962 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FK

X-Wing ha fatto fare le ore piccole praticamente a tutti qui in redazione. Scrivere le recensioni a tarda notte non è più un peso quando si deve parlare di un gioco come questo, e vi assicuriamo che l'ultimo capolavoro della LucasArts è veramente bello. È un cocktail straordinariamente riuscito di giocabilità, atmosfera, varietà e cura per i particolari. Si impara subito, ma per apprezzarne tutte le sfaccettature dovrete giocarci parecchio. Piacerà a tutti: sinceramente non riesco a immaginare una categoria di giocatore che non possa trovare qualcosa di soddisfacente in *X-Wing*. Uno dei candidati al titolo di "gioco dell'anno".

CURVA INTERESSE PREVISTO



La battaglia di Yavin. Il nostro caccia attacca coraggiosamente le installazioni della grande base imperiale.

La vista posteriore di un A-Wing mentre ci troviamo sotto attacco. Utile per schivare i laser nemici.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SE PENSAVI DI VOLARE CON IL MIGLIOR SIMULATORE NON CONOSCI ANCORA IL NUOVO* ATP!!!

Airline Transport Pilot (ATP) offre ai possessori di PC l'impagabile esperienza di volare sui jet di linea più diffusi: *Boeing 737, 747, 767, Airbus A320* ed il bimotore turboelica *Shorts 360*.
Oltre ai 350 aeroporti U.S.A. in dotazione, ATP sfrutta un'ampia libreria di scenari (Europa compresa!), disponibili a parte e compatibili anche con Flight Simulator 4.0, con i quali esplorare ambienti di volo sempre diversi!

L'ultima versione guida tramite le voci degli operatori delle torri di controllo verso centinaia di rotte ed itinerari! (richiede scheda SoundBlaster).
In più, ATP é corredato di cartine di avvicinamento originali Jeppesen, mappe a colori, ed ha il manuale completamente in italiano (oltre 200 pagine) con i concetti di base teorici e pratici per imparare a volare!

FLIGHT ASSIGNEMENT:
ATP™
(Airline Transport Pilot)

ORA CON MANUALE IN ITALIANO!

Se non trovi ATP presso il tuo rivenditore di fiducia richiedilo direttamente a:

SOFT MAIL
LAGO SOFTMAIL
P.O. BOX 293
22100 COMO

Tel. 031-300-174 Fax 031-300-214

(* sono inoltre disponibili l'aggiornamento ed il manuale in italiano anche per chi possiede le versioni precedenti di ATP)

ATP è un prodotto:

the Computer Flight people
subLOGIC

CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENDITORI

SOFTMAIL PRESENTA:

SCENERY ITALY

SCENERY ITALY é il primo scenario completo della nostra bella nazione per Flight Simulator 4.0b.
Finalmente un prodotto realizzato in Italia per i piloti di tutto il mondo: in un unico scenario sono previste tutte le piste e le aviosuperfici, ogni VORTAC, VOR, TACAN ed NDB, le radio COM, FIS ed ATIS realmente presenti sul territorio italiano! Per soddisfare anche l'esigenza di volare in VFR sono state aggiunte tutte le città principali (e relativi paesaggi urbani), le montagne, i fiumi, i laghi e le strade principali: il risultato finale é di grande efficacia, con un livello di dettaglio davvero impressionante!
Tutte le aree rappresentate sono state realizzate partendo da cartine Jeppesen (in uso per i voli reali), prima digitalizzate e quindi inserite nello scenario tramite sofisticati sistemi di programmazione creati *ad hoc*.

Per volare con **SCENERY ITALY** sono richiesti: Flight Simulator 4.0b, Aircraft & Scenery Designer, Scenery Western European Tour; è consigliato l'uso di un PC con processore 80386 a 25MHz, 4Mb di RAM e sistema operativo DOS 5.0.

SOFTMAIL, P.O. BOX 293, 22100 COMO
Tel. 031-300-174 • Fax 031-300-214

OFFERTE VALIDE FINO AL 15 MAGGIO 93

NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI

PREZZI COMPRENSIVI DI IVA

NOVITA' ESPLOSIVE SOFTMAIL!

CON OGNI ORDINE GRATIS IL CATALOGO SOFTMAIL!

SOFT MAIL

SoftMail ha tutto il software e gli accessori di qualità (anche di importazione diretta) a prezzi imbattibili! Invia il buono d'ordine o, meglio ancora, telefonaci subito per approfittare delle favolose offerte!

031-300-174
FAX 031-300-214

PRENOTA SUBITO:
Strike Commander
Serpent Isl. (Ultima VII parte 2)
Scenery Italy (per FS4)
Tornado per PC
7th Guest (CD ONLY)

Quest for Clues VI — 39.000
Libro con le soluzioni complete di: Dagger of Amon Ra, Dark Half, Dark Seed, Dune, Goblins, Indy Atlantis, King Quest VI, Leather Goddesses 2, Kyrandia, Two Towers, Sherlock Holmes, Clouds of Xeen, Spear 9, Planet's Edge, Prophecy of Shadow, Quest for Glory 3, Spellcasting 301, Summoning, Savage Frontier, Ultima VII

SoundBlaster: The Official Book — 65.000
Comprende tutta la famiglia di schede: dalla SoundBlaster alla 16 ASP ed al MultiMedia Kit; comprende un disco da 3,5" con dozzine di utilities, canzoni e jingles pronti per l'uso

Harpoon 1.32 Upgrade — 20.000
Aggiornatore all'ultima release, anche in versione 386; con nuovi scenari (richiede Harpoon)

Dynamix Great War — 25.000
Libro con strategie da adottare con: A10 Tank Killer, Aces of Pacific, Red Baron

DEDICATO AI SIMULATORI DI GUIDA!

119.000

Volante di automobile in grandezza naturale funziona con tutti i programmi che vengono controllati tramite mouse! Non richiede porte aggiuntive: è compatibile con tutti i computers!

ULTIMI ARRIVI GIA' DISPONIBILI PER PC:
Cobra Mission, Maelstrom, Lost Treasures of Infocom, Spectre, Monopoly DeLuxe, X-Wing
AMPIO ASSORTIMENTO PER CD-ROM
PC A PARTIRE DA LIT.49.000!!!!

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A:
LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO
SI, inviatemi al più presto i prodotti indicati in questo mio ordine:

COGNOME E NOME
PREFISSO E N° TELEFONICO
INDIRIZZO E N° CIVICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)
CAP, CITTÀ E PROVINCIA

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO

K • 15/5/93
Spese di spedizione Lit. 8.000
ORDINE MINIMO LIT. 40.000
TOTALE LIT.

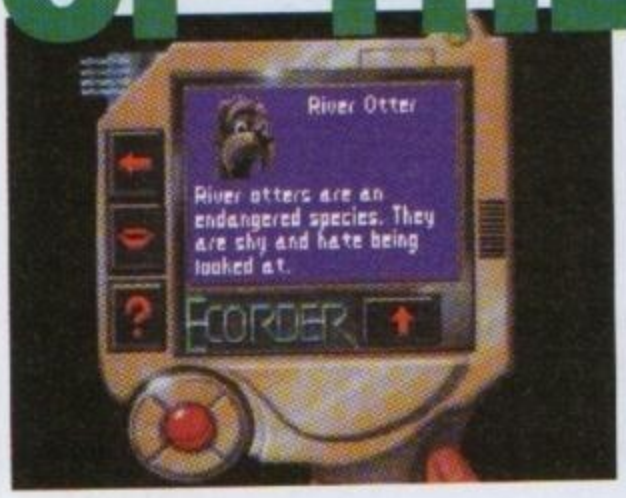
FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA
- Pagherò al postino in contrassegno
- Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- Ricevuta (in originale) del versamento nel Conto Corrente Postale N° 12610222 intestato a LAGO SNC

Addebitate l'importo sulla mia:
N° della Carta di Credito
Scadenza

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ECOQUEST 2 LOST SECRET OF THE RAINFOREST



Sierra è uno dei produttori di software più attenti al settore dell'educational, con una decina di titoli dedicato a bambini in età scolare e prescolare. Sierra è anche uno dei più prolifici produttori di avventure. Vediamo come si possono unire le due cose riuscendo anche a interessare i più grandicelli (in età universitaria e post universitaria).

La distruzione della foresta pluviale è uno dei problemi ecologici più pressanti, del quale si sono occupati studiosi di tutto il mondo. Il padre di Adam Greene (stupefacente la fantasia per i nomi), il giovane protagonista dell'avventura, in qualità di rappresentante dell'Ecology Emergency Network, deve recarsi in Sud America per avviare un programma economico alternativo: la vendita di manufatti e prodotti locali in sostituzione al commercio del legname. Chiaramente Adam non può farsi sfuggire l'occasione di seguire il babbo in Perù, pronto ad affrontare qualsiasi difficoltà per poter vedere di persona luoghi incontaminati e avere contatti con altri popoli.

La grafica è molto piacevole, simile come impostazione ai libri per ragazzi

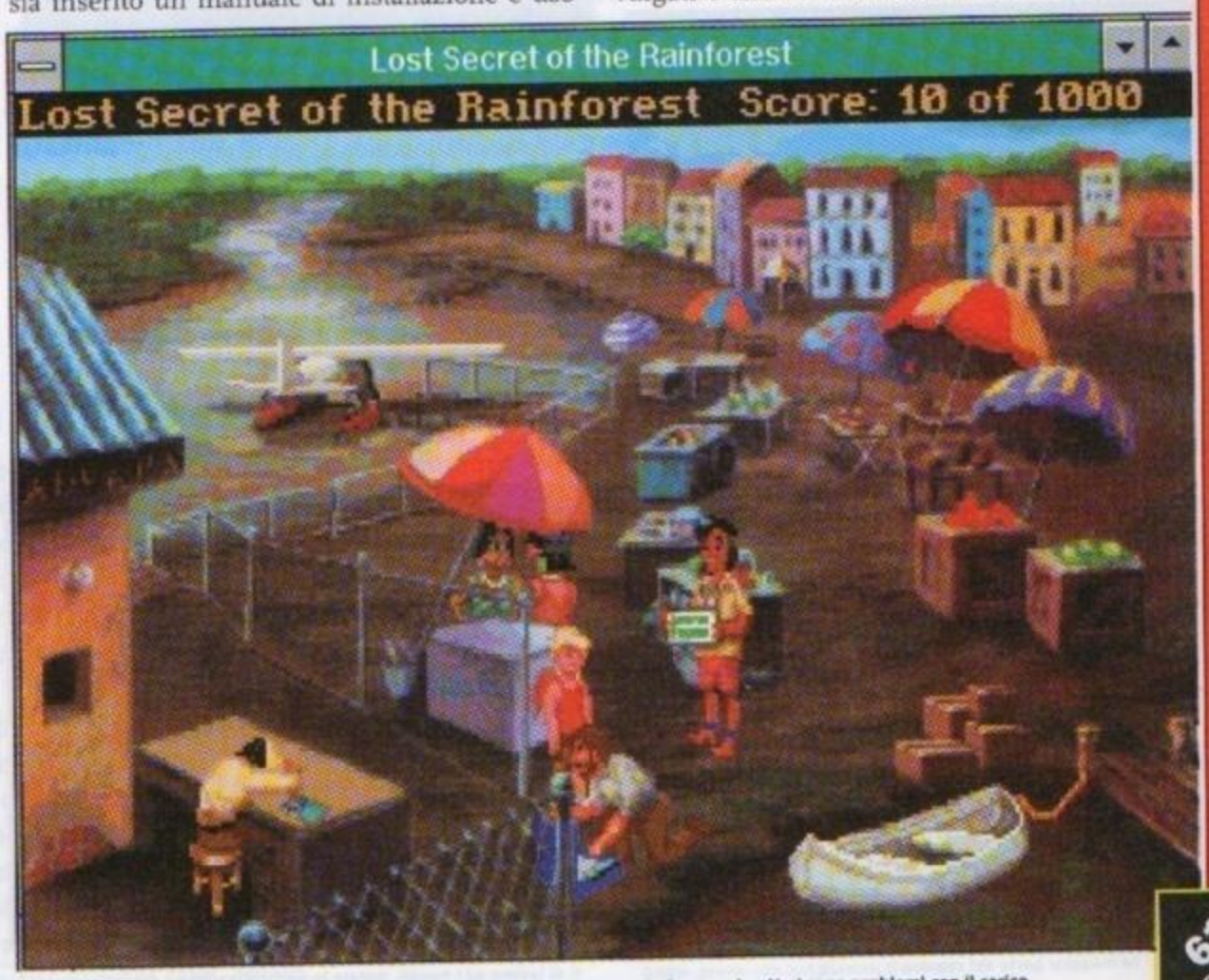
L'avventura ha inizio con i primi problemi burocratici appena sbarcati dall'aereo, i primi problemi ecologici e il dono del Dr. Greene al figlio: l'Ecorder. Lo strano apparecchio, un espediente per organizzare coerentemente il lato educativo dell'avventura, è effettivamente un computer nel computer, che funziona da mediatore tra il giocatore e le nozioni di cui è permeato il gioco.

Molte informazioni andrebbero infatti perdute, passerebbero inosservate o verrebbero dimenticate se non fosse per questo apparato che registra quanto di interesse, per un'analisi successiva. Sull'Ecorder potremo trovare dati sulle specie animali incontrate, sulle problematiche ambientali, sulle civiltà perdute e sulle popolazioni ancora esistenti ma minacciate dal progresso. Una specie di Manuale delle Giovani Marmotte informatico che ci accompagnerà per tutto il viaggio, illuminandosi in presenza di particolari da immagazzinare nella memoria. Un appunto deve essere mosso alla leggibilità del testo sul piccolo schermo dell'apparecchio, pregiudicata dalle dimensioni dei font utilizzati.

Anche il sistema di valutazione del punteggio assume connotazioni educative: per raggiungere il punteggio massimo dovremo memorizzare tutti gli eventi interessanti nell'Ecorder e riciclare tutti i rifiuti lasciati lungo la via dagli uomini "civilizzati".

L'interfaccia utente è quella ormai classica della Sierra, totalmente gestita tramite mouse e icone. Significativo il fatto che nella confezione sia inserito un manuale di installazione e uso valido per tutti i giochi Sierra. Nonostante l'intuitività dei meccanismi e degli ideogrammi associati a ogni azione, è stato previsto un aiuto per i più sprovveduti, inserito all'interno dell'avventura stessa. Gli inesperti verranno aiutati nella soluzione dei primi problemi, guidati passo passo per familiarizzare con il sistema di gioco.

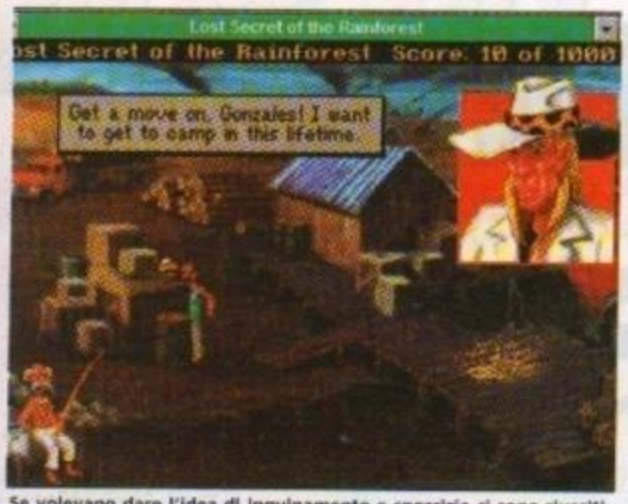
L'avventura si snoda attraverso ameni paesaggi, visitando luoghi ricchi di flora e fauna che impareremo a conoscere, spesso tramite dialoghi francescani, e riscoprendo i resti di antiche civiltà. Molti Paesi del continente sudamericano verranno visitati, con intenti sia divulgativi che di denuncia. La morale è che il



L'arrivo all'"aeroporto". Come inizio non c'è male: volo disastrato, burocrazia feroce e in più ci sono problemi con il carico.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Se volevano dare l'idea di inquinamento e sporcizia ci sono riusciti. Notate la caratterizzazione dei personaggi.

Gli animali sembrano usciti da un cartone animato di Walt Disney. Piacevoli le animazioni.

MERAVIGLIE DELLA TECNICA

Windows è diventato l'ambiente in assoluto più utilizzato per le applicazioni, al punto che i nuovi programmi vengono presentati quasi esclusivamente nelle versioni specifiche per questo sistema operativo. Microsoft per prima, con gli Entertainment Pack, Sierra e altri dopo, hanno deciso che ciò che vale per il software "serio" può valere anche per quello ludico.

La seconda puntata di *EcoQuest* è installabile sia in versione DOS che in versione Windows, con notevoli vantaggi se si ha la possibilità di scegliere la seconda. Il programma di installazione riconosce la scheda grafica, la scheda sonora e tutti i driver multimediali. Nel caso del computer su cui è stata effettuata la prova è stato possibile utilizzare la SoundBlaster 16 ASP con modulo MIDI WaveBlaster, riconosciuto automaticamente come standard General MIDI. Il fatto è ancor più sorprendente se consideriamo che la scheda sonora non rientrava tra quelle previste dal programma di installazione DOS.

Il gioco gira in una finestra anche mentre scrivo questo articolo; è infatti possibile tenerlo inattivo, in background, mentre viene utilizzata una qualsiasi applicazione Windows.

Ho riscontrato problemi solo nell'uso con modalità grafiche avanzate (32K, 64K e 16,7M colori) nelle quali lo sfondo viene disegnato esclusivamente se in presenza di oggetti animati o animabili. I risultati sono invece ottimi a 256 colori.

Mi auguro che l'esempio venga seguito da altri produttori, anche in vista di nuovi sistemi operativi come l'attesissimo Windows NT, visto da molti come una minaccia per le applicazioni ludiche.

più grande pericolo che possiamo incontrare nella giungla è proprio l'uomo, senza scrupoli quando si tratta di curare i propri interessi.

La grafica è molto piacevole, simile come impostazione ai libri per ragazzi di un certo livello. I primi piani dei personaggi evidenziano tratti molto decisi, al limite della caricatura, che rispettano gli stereotipi più diffusi: l'eroe è un bambino biondo con gli occhi azzurri e lo sguardo mellifluo, il padre è il classico ambientalista con la barba, che vediamo nei TG assalire petroliere a bordo di gommoni, gli indigeni hanno visi simpatici e accattivanti, gli animali sono della migliore scuola disneyana, il truce inquinatore col casco giallo ispira disprezzo e diffidenza già dai tratti del volto. È sorprendente verificare come i pixel non tolgano nulla ai disegni, almeno per quanto riguarda i primi piani.

Le animazioni, estremamente fluide, spesso assumono toni comici o addirittura farseschi come è possibile notare già dalle primissime scene.

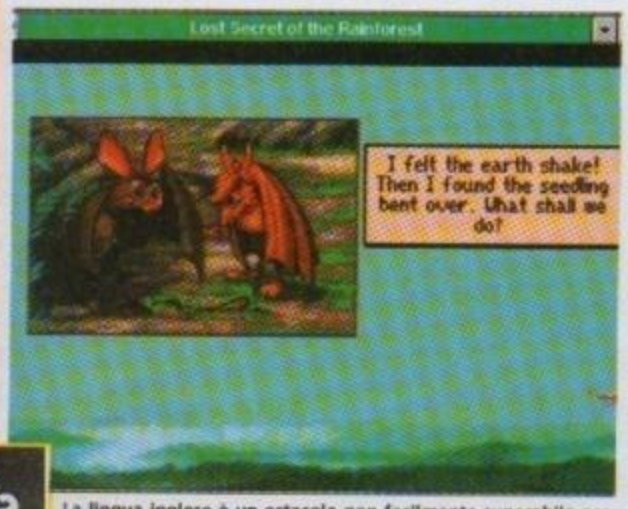
Il sonoro commenta le fasi dell'avventura con grande efficacia, contribuendo alla creazione dell'atmosfera più adatta alle situazioni come avverrebbe in un film. I fortunati che dispongono di una scheda Roland o di una omologa in standard General Midi potranno godere di una colonna sonora d'eccezione. Gli effetti speciali riproducono i suoni tipici della giungla, miscelandosi ai brani musicali. Buona anche la sintesi vocale, utilizzata nei punti salienti per dare la parola ad alcuni personaggi e dall'Ecorder per pronunciare i nomi memorizzati.

Siamo di fronte a un esperimento di documentario interattivo, fruibile a diversi livelli

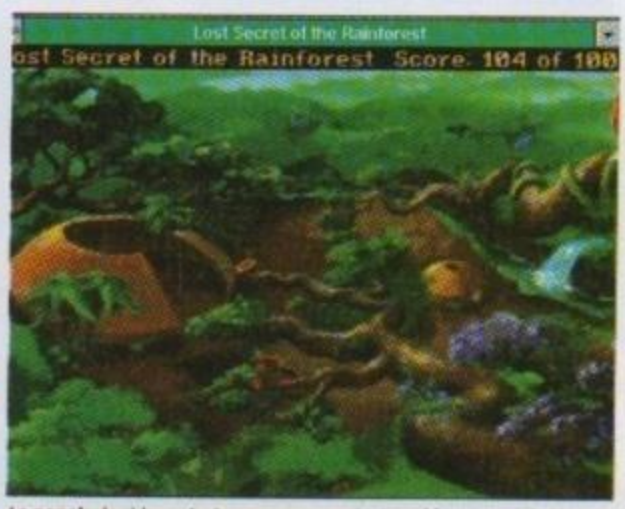
Molto semplice la manualistica; si è preferito privilegiare l'aiuto in linea rispetto a verbose istruzioni cartacee.

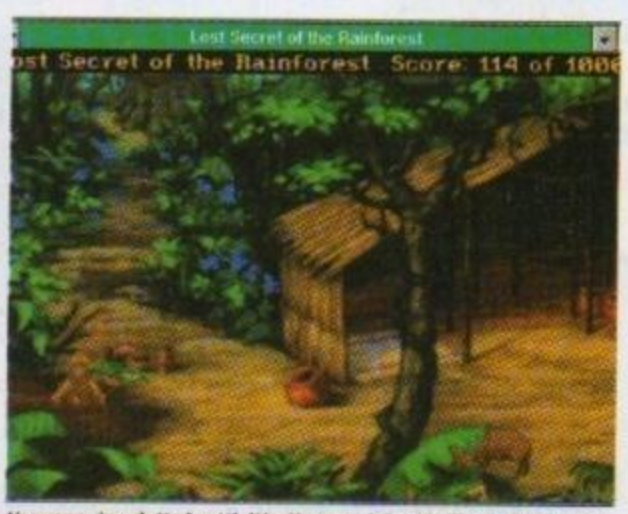
Sierra crede molto nella filosofia e nella qualità di realizzazione di questo prodotto, al punto di garantire l'apprendimento: nei paesi anglosassoni sarà possibile restituire il gioco, venendo rimborsati, nel caso in cui l'avventuriero non si sia divertito (!) oppure non abbia appreso nulla. Un test da eseguire al completamento dell'avventura dovrebbe dimostrare il contrario. Il software è stato realizzato in collaborazione con le più importanti associazioni di ambientalisti e con la consulenza di strutture specializzate nella didattica, per garantire la correttezza e l'assimilabilità delle informazioni riguardanti botanica, zoologia, antropologia. Effettivamente siamo di fronte a un esperimento di documentario interattivo, fruibile a diversi livelli.

È un vero peccato che, per il momento, non sia stata prevista una versione italiana dell'avventura (confidiamo, perciò, nell'intraprenden-



La lingua inglese è un ostacolo non facilmente superabile per la maggior parte dei ragazzi.



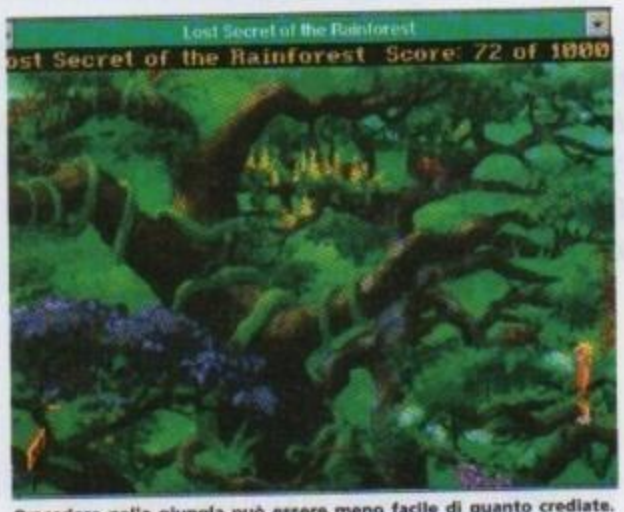


Le popolazioni incontrate vengono mostrate nei loro aspetti più comuni. Vengono riprodotte le attività più comuni, le abitazioni, gli strumenti di lavoro ed i monili. Notate la particolare forma dei villaggi amazzonici, semiconica per respingere le insidie provenienti dalla foresta.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Alle ambientazioni realistiche vengono affiancati luoghi di fantasia, per assecondare la trama.



Procedere nella giungla può essere meno facile di quanto crediate. Dopotutto siete solo un bambino, per quanto sveglio...

za di Leader, il distributore italiano), limitando notevolmente la possibile diffusione del gioco nel nostro Paese. Uno studente delle medie inferiori non possiede una padronanza della lingua inglese sufficiente per comprendere i dialoghi e per trarre giovamento dalle nozioni registrate dall'Ecorder.

D'altra parte *EcoQuest 2* potrebbe essere consigliato anche a chi si avvicina per la prima volta alle avventure grafiche: la soluzione è semplice ma non troppo, la realizzazione è ottima e sicuramente non vi annoierete.

Alessandro Cattelan

Genere Avventura
Casa Sierra On-Line
Sviluppatore Interno

* Interfaccia utente di collaudata efficacia.
* Fondali e personaggi ben disegnati
* Difficoltà ben calibrata per il potenziale pubblico
* Migliorato l'aspetto educativo

* Avventura troppo facile per gli avventurieri di professione
* Al momento disponibile solo in lingua inglese

Versione PC

I disegni sembrano usciti da un libro per ragazzi, con stupende caratterizzazioni dei personaggi, al limite della caricatura. Il sonoro in formato General MIDI è eccellente, grazie all'"effetto Roland", ma è apprezzabile anche in formato Sound Blaster. Non è richiesta una particolare potenza di calcolo e a partire dai 286 16 MHz con 1Mb di RAM non incontrerete problemi di utilizzo.
Molto interessante la possibilità di installare il gioco sia sotto DOS che sotto Windows.

K VOTO

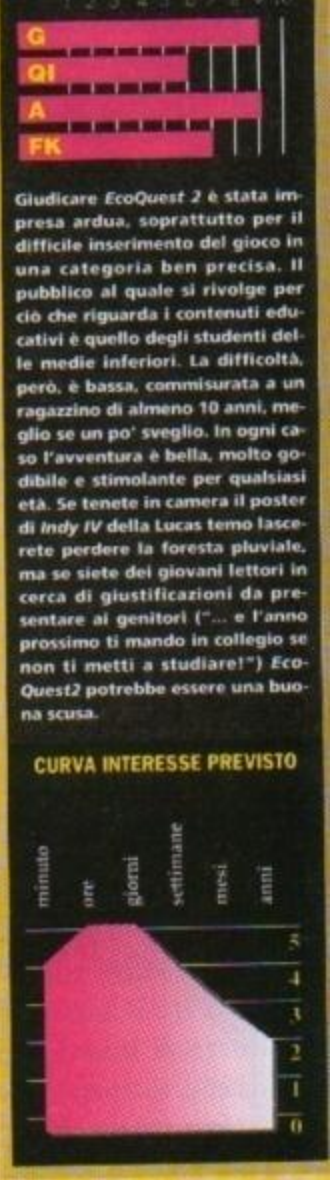
906 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Giudicare *EcoQuest 2* è stata impresa ardua, soprattutto per il difficile inserimento del gioco in una categoria ben precisa. Il pubblico al quale si rivolge per ciò che riguarda i contenuti educativi è quello degli studenti delle medie inferiori. La difficoltà, però, è bassa, commisurata a un ragazzino di almeno 10 anni, meglio se un po' sveglio. In ogni caso l'avventura è bella, molto godibile e stimolante per qualsiasi età. Se tenete in camera il poster di *Indy IV* della Lucas temo lascerete perdere la foresta pluviale, ma se siete dei giovani lettori in cerca di giustificazioni da presentare ai genitori ("... e l'anno prossimo ti mando in collegio se non ti metti a studiare!") *EcoQuest2* potrebbe essere una buona scusa.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Le popolazioni indigene prenderanno subito in simpatia il piccolo Adam, grazie alla sua purezza d'animo.

nota bene

Le avventure grafiche sono molte ma se vogliamo considerare quelle con velleità educative la cerchia si restringe parecchio. In realtà il confronto diretto è possibile solo con il primo volume della serie *EcoQuest: The search for Cetus*. Invariati gli obiettivi, ovvero la comunicazione di informazioni e nozioni utili più o meno celate all'interno di un'avventura con una trama piacevole e stimolante. I progressi in *EQ2* si notano per quanto riguarda grafica e sonoro, decisamente migliorati, e per l'aspetto educational, più organizzato grazie all'espediente dell'Ecorder.

Restando in casa Sierra, una degna alternativa nel settore "edutainment" (educational+entertainment) potrebbe essere *Island of Doctor Brain*, dedicato ai ragazzi a partire da 12 anni, dove quiz, giochi matematici, rompicapi si susseguono sotto forma di ostacoli da superare per poter diventare assistente del Doc. Brain.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Combat Ai

Dove c'è guerra c'è simulazione e Desert Storm non avrebbe potuto sottrarsi a questa cinica regola. Ci ha pensato Psygnosis con un simulatore di volo, molto curato, ma con alcune inspiegabili ombre.

Se la casa inglese si lancia nella realizzazione di un simulatore di volo è lecito attendersi un'interpretazione arcade di questo genere; *Combat Air Patrol* è infatti un emulo del celeberrimo *Interceptor*, uno dei software più giocabili e coinvolgenti comparsi su Amiga. La campagna del Golfo potrà essere simulata a vari livelli, con obiettivi differenti. Il primo obiettivo è quello di liberare il Kuwait dalle forze di invasione irachene; toccherà a voi decidere un eventuale contro-invasione in territorio nemico per neutralizzare definitivamente l'avversario. Una terza possibilità vede Saddam Hussein in persona nel mirino dei vostri missili, per chi preferisce la filosofia "via il dente, via il dolore" alla "terra bruciata". La nostra base sarà la USS - Theodore Roosvelt, una tra le più potenti e versatili portaerei della marina americana, che offre alloggio a un campionario completo di velivoli, dagli elicotteri anti-sottomarino alle ultime meraviglie in fatto di caccia e caccia-bombardieri. Purtroppo potremo tenere in mano la cloche di solo due di questi, vecchie conoscenze dei simulomani di tutte le parrocchie: l'F-14 Tomcat e l'F/A-18 Hornet. Entrambi dotabili di armamenti aria-aria e aria-terra, differiscono per maneggevolezza e capacità di carico. Gli apparecchi sono riprodotti con una certa fedeltà, sia all'interno dell'abitacolo che all'esterno. Possiamo effettuare un volo di prova, per familiarizzare con i comandi, con condizioni casuali di tempo, orario (potrebbe capitarvi una sessione in notturna), e di combattimento, oppure scegliere tra singolo gioco e campagna, nel secondo caso con un limitato controllo sulle truppe alleate a terra.

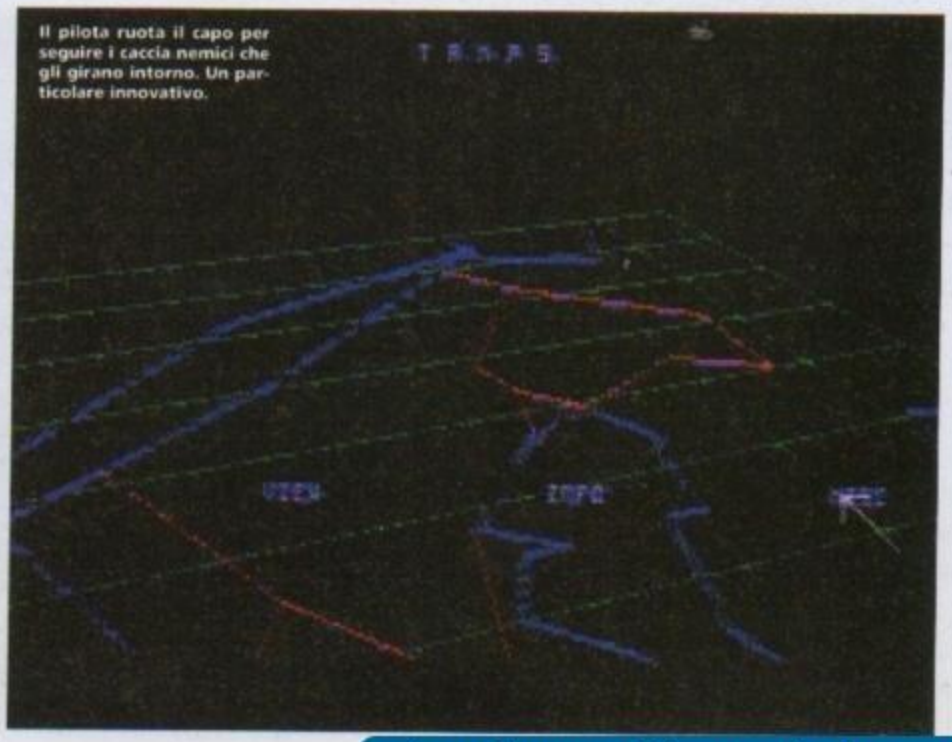
Il passaggio tra visione frontale e laterale non avviene con un brusco cambio di inquadratura, ma con un movimento continuo

La modalità campagna è sicuramente preferibile; una volta selezionato il pilota che vogliamo impersonare, prima di entrare nella stanza del briefing, dovremo decidere, su una mappa abbastanza dettagliata del campo di battaglia, la dislocazione di divisioni meccanizzate, fanteria meccanizzata, fanteria, artiglieria e logistica, e i compiti assegnati a ciascuna unità. In realtà, l'aspetto strategico assume importanza relativa all'interno della simulazione: ciò che realmente conta è il successo nelle missioni che ci vengono assegnate come piloti.

La stanza briefing è attrezzata con un proiettore che ci mostrerà immagini del bersaglio e notizie sulle modalità e le difficoltà della missione. Una stampante ci terrà informati sulle condizioni meteorologiche. L'attrezzatura più interessante contenuta all'interno della stanza è senza dubbio lo schermo TAMPS (Tactical Aircraft Mission Planning System) che offre una visione tridimensionale animata dell'area del Golfo, puntualizzando le posizioni degli obiettivi e dei pericoli conosciuti, aerei o terrestri, che si incontreranno sul percorso. Una sorta di piano di volo visivo, utile e soprattutto spettacolare.

Prima di entrare nell'hangar dove sono contenuti i velivoli potrebbe essere il caso di fare una visitina all'ufficiale medico, per evitare di solleci-

Con questa visuale faremo i conti molto spesso. Il cruscotto è sufficientemente dettagliato.

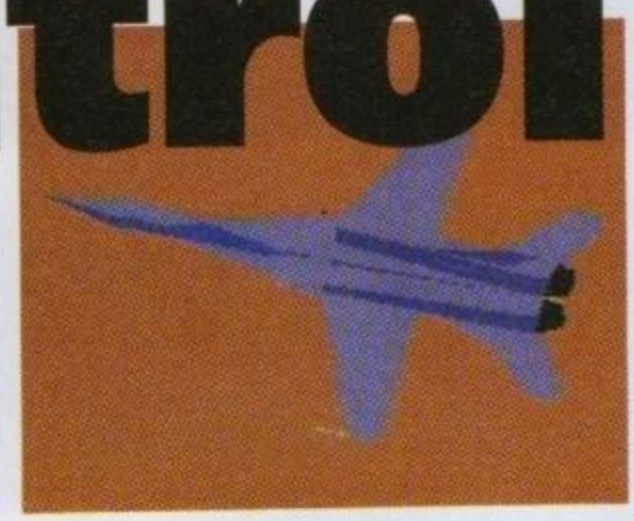


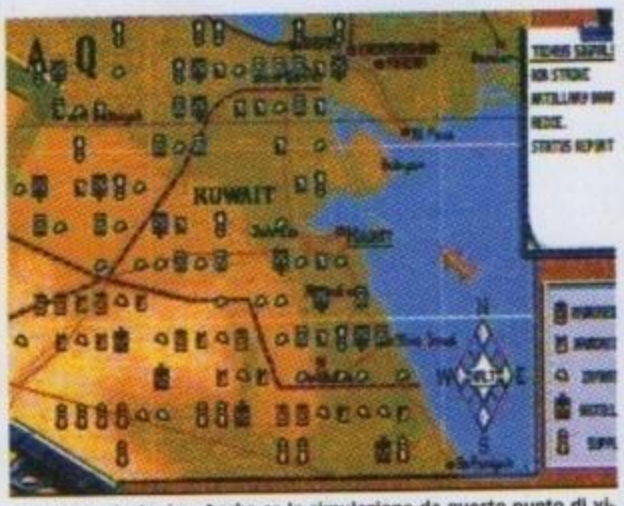
Il pilota ruota il capo per seguire i caccia nemici che gli girano intorno. Un particolare innovativo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

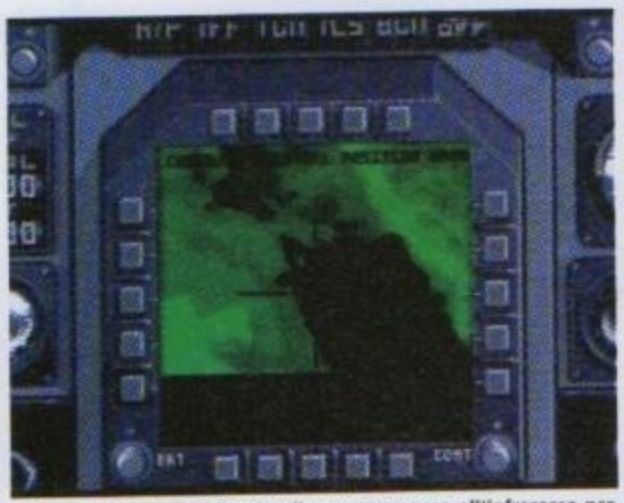
http://www.oldgamesitalia.net/

r Patrol





La mappa strategica. Anche se la simulazione da questo punto di vista non è molto complessa, è un'aggiunta interessante.



Sul cruscotto è possibile visualizzareuna mappa all'infrarosso per identificare anche i bersagli notturni.

Genere Simulatore di volo
Casa Psygnosis
Sviluppatore Interno

- Effetti visivi molto spettacolari
- Buoni sintesi vocale ed effetti sonori

- Incompatibiltà con chipset AGA
- Blocco del gioco per il caricamento

Versione Amiga

Il parco di 1200, 2000 accelerati, 3000 e 4000 è ormai piuttosto consistente ma alcuni programmatori non sembrano interessarsi a questi particolari di secondaria importanza. Il risultato è che i due dischi di *Combat Air Patrol* non possono essere installati su hard disk e che i 256 colori dell'AGA dovranno restare scalpitanti nelle scuderie. In ogni caso se possedete Amiga 5/600 il gioco è leggermente scattoso, ma presenta per contro un buon livello di dettaglio e una notevole cura per i particolari. Opinabile il sistema di gestione della memoria che impone il blocco dell'azione ogni qualvolta si rende necessario il caricamento di una nuova sezione.

K VOTO

858 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Ma c'era proprio bisogno di *Combat Air Patrol*? Secondo me no. Psygnosis tasta un terreno inesplorato, senza riuscire a dire nulla di nuovo; il simulatore, da inserire nella categoria pseudo arcade, è uno dei più spettacolari in assoluto, con viste ed inquadrature ad "effetto Top Gun" talvolta veramente mozzafiato. Notevole il sistema di gestione della vista all'interno del cockpit. Incomprensibile l'insensibilità del pilota all'accelerazione di gravità. Fastidioso lo schermo nero che interrompe il ritmo negli occasionali e, fortunatamente, limitati caricamenti; ancora più grave, dunque, l'impossibilità di installazione su hard disk. Stupisce il mancato supporto AGA, soprattutto dal momento che il gioco punta molto sull'aspetto visivo.

CURVA INTERESSE PREVISTO

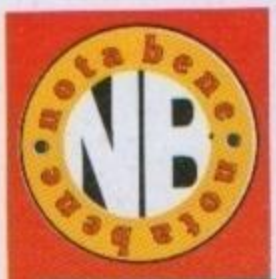
tare troppo la nostra fortuna. La scelta degli armamenti mi ha sempre divertito moltissimo: sembra di essere in un supermercato bellico dove possiamo appropriarci di ordigni dal costo di svariate decine di milioni, senza il timore di dover leggere, e pagare, la cifra in fondo allo scontrino fiscale. Non dovrò dirvi che l'obiettivo della missione influenzerà la vostra scelta riguardo agli armamenti, più orientati all'aria-aria in caso di missione di scorta o pattugliamento, o all'aria-terra in caso di bombardamento.

Finalmente si vola! Le viste dall'esterno sono la parte migliore di tutto il gioco, dal momento che evidenziano particolari come il movimento delle ali a geometria variabile in rapporto alla velocità relativa dell'aria, lo spostamento dei flap e degli alettoni di coda (per la verità un po' troppo accentuato) in caso di virata, oppure inquadrature spettacolari e di sicuro effetto. Purtroppo su macchine in configurazione base (500, 600 e 2000) vengono evidenziate anche le limitate capacità di calcolo, che si concretizzano in una certa scattosità: valutando "a spanne" non si superano i 10 frame al secondo.

Veramente notevole, e forse unica vera innovazione all'interno del simulatore, la vista all'interno del cockpit: il passaggio tra visione frontale e laterale non avviene con un brusco cambio di inquadratura, ma con un movimento continuo che simula la rotazione del casco del pilota. Fondamentale nei duelli aerei, dove è molto importante seguire il nemico quando esce dal campo visivo. Di un certo effetto le visioni notturne all'infrarosso, che consentono di portare a termine combattimenti e missioni in assenza di luce solare, anche grazie ai riferimenti provenienti dai satelliti. Sorprendono alcune distrazioni quali l'insensibilità del pilota alle accelerazioni.

Dal punto di vista tecnico non ho assolutamente apprezzato il sistema di caricamento del gioco, che impone saltuarie ma fastidiose interruzioni, mentre apprezzabile si è rivelato il sonoro. Non eccezionale la giocabilità, anche a causa di un feeling incerto con i comandi, troppo bruschi nel caso del joystick, troppo poco sensibili nel caso del mouse, scarsamente ergonomici da tastiera.

Alessandro Cattelan



L'Amiga non è sicuramente prolifico quanto il PC per ciò che riguarda le simulazioni di volo; il titolo più recente è *AV8B Harrier Assault*, molto realistico ma addirittura ingiocabile per la sua lentezza. Solo su macchine accelerate i vettori acquistano fluidità e la giocabilità guadagna qualche punto. Tra le vecchie glorie ricordiamo *Birds of Prey*, molto simile a CAP in fatto di velocità ma di ben altro spessore dal punto di vista simulativo. Superiore nel primo titolo anche la scelta di velivoli, estremamente completa e piuttosto fedele nella riproduzione. Il vero concorrente di *CAP*, però, è il mitico *F/A18 Interceptor* (potreste trovarlo in versione budget o in qualche raccolta), il padre di tutti i simulatori per Amiga, che dopo anni di cariera mantiene doti insuperate di fascino e giocabilità. Il gioco della Psygnosis è senza dubbio superiore per grafica, coreografie e longevità, ma il coinvolgimento non dipende solo da ciò che si vede, ci vogliono anche i contenuti.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DHS

LINEA DIRETTA ORDINI
085-692569

HOT-LINE INFORMAZIONI - 15:00/18:00 **085-692527**
LINEA FAX-SEGRETERIA **085-692569**

AMIGALINE

COMPUTERS:

Amiga 600	- £. 469.000
Amiga 600 HD40Mb	- £. 799.000
Amiga 1200	- £. 760.000
Amiga 3000 HD105Mb	- £. 2.600.000
Amiga 4000 HD100Mb/6MbRam	- £. 3.700.000

ESPANSIONI:

512Kb interna x A500	- £. 49.000
1Mb interna x A500 Plus	- £. 79.000
2Mb interna x A500	- £. 190.000
4Mb interna x A500	- £. 380.000
1Mb interna x A600	- £. 99.000
1Mb Ram Zip	- £. 100.000
2Mb Memory Card x A1200	- £. 299.000

HARD DISKS:

SCSI-2 HD Controller fino ad 8MbRam per A2000	- £. 240.000
SCSI-2 HD Controller fino ad 8MbRam per A500 + Quantum 43Mb	- £. 540.000
SCSI-2 HD Controller fino ad 8MbRam per A500 + Quantum 85Mb	- £. 720.000
SCSI-2 HD Controller fino ad 8MbRam per A500 + Quantum 120Mb	- £. 990.000
Hard Disk 40Mb per Amiga 600 & 1200	- £. 449.000
Hard Disk 80Mb per Amiga 1200	- £. 729.000
Hard Disk 120Mb per Amiga 1200	- £. 990.000
Floppy HD 1.64Mb per tutti i modelli di Amiga	- £. 179.000

SCHEDE ACCELERATRICI:

Bang - 68020+68881 25Mhz per A500, A500+, A2000	- £. 340.000
Big Bang - 68030 25Mhz per A500, A500+, A2000	- £. 440.000
Big Bang - 68030+68882 25Mhz 1MbRam per A500, A500+, A2000	- £. 790.000
Super Big Bang - 68030+68882 25Mhz HD Controller per A2000	- £. 890.000
Over The Top - 68040 28Mhz 25 MIPS HD Controller per A2000	- £. 1.490.000
Coprocessore esterno per Amiga 1200	- £. 299.000

MONITORS:

Commodore 1084S New	- £. 450.000
Philips colore	- £. 360.000

MAC

Classic Color 4Mb Ram HD 40Mb	- £. 2.090.000
Macintosh IIvi 4Mb RamHD 40Mb	- £. 2.499.000
Quadra 700 4Mb RamHD 230Mb	- £. 9.290.000
Personal Laser NTR	- £. 3.220.000

Disponibili tutte le configurazioni e tutti gli accessori.

CENTRAL CITY BBS

NODE #1 - 085-60328 HST 16.8K - 24hour
NODE #2 - 085-694814 V32 BIS - 24 hour

DHS Support Area, DHS Ordini on-line, Listino Prezzi, Messaggeria, DEMOS, Moduli, MIDI, Pubblico Dominio, Grafica, Animazioni, Telecomunicazione

PCLINE

COMPUTERS:

SUNSET 386 - £. 2.390.000
case desktop, 386 DX 40Mhz con 128kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, FLOPPY 1.44Mb, HARD DISK 120Mb, VGA 1Mb, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

SUNSET 486 - £. 2.990.000
case desktop, 486 DX 33Mhz con 256kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, FLOPPY 1.44Mb, HARD DISK 120Mb, VGA 1Mb, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

SUNSET 2486 - £. 3.590.000
case desktop, 486 DX 50Mhz con 256kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, FLOPPY 1.44Mb, HARD DISK 210Mb, VGA 1Mb, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

SUNSET 3486 - £. 3.690.000
case desktop, 486 DX II 66Mhz con 256kb cache LOCAL BUS, 4Mb RAM, FLOPPY 1.44Mb, HARD DISK 210Mb, VGA 1Mb, MONITOR 14" a colori 1024x768, Tastiera, Mouse, Joystick

ACCESSORI:

Mother Board 386/40Mhz	£. 450.000	Supra Fax Modem 14400	£. 720.000
Mother Board 486 DX 33Mhz	£. 1.190.000	Monitor 14" a colori	£. 560.000
Mother Board 486 DX II 50Mhz	£. 1.490.000	Stampante Star LC20	£. 360.000
Mother Board 486 DX 50Mhz	£. 1.790.000	VGA 16 Milioni Colori	£. 190.000
Mother Board 486 DX II 66Mhz	£. 1.840.000	VGA Local Bus 16 Milioni Colori	£. 380.000
Sound Blaster Pro II	£. 380.000	Controller Local Bus HD/Floppy	
Video Blaster	£. 590.000	Espandibile 16Mb Ram	£. 690.000
Media Concept SoudBlaster Compatibile (MIDI+TRAX)	£. 190.000	1Mb SIMM 70ns	£. 90.000
		1000 dischi bulk 2S/DD	£. 750.000
		Mouse seriale	£. 30.000

DHS - Via Luisa D'Annunzio, 9 - 65129 - PESCARA
RDINI IN 12 ORE - SPEDIZIONI IN T

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CHUCK ROCK
son of chuck

È finalmente arrivato il seguito di uno dei più sorprendenti hit del 1991, e sembra decisissimo a ricalcare le prestigiose orme del predecessore...

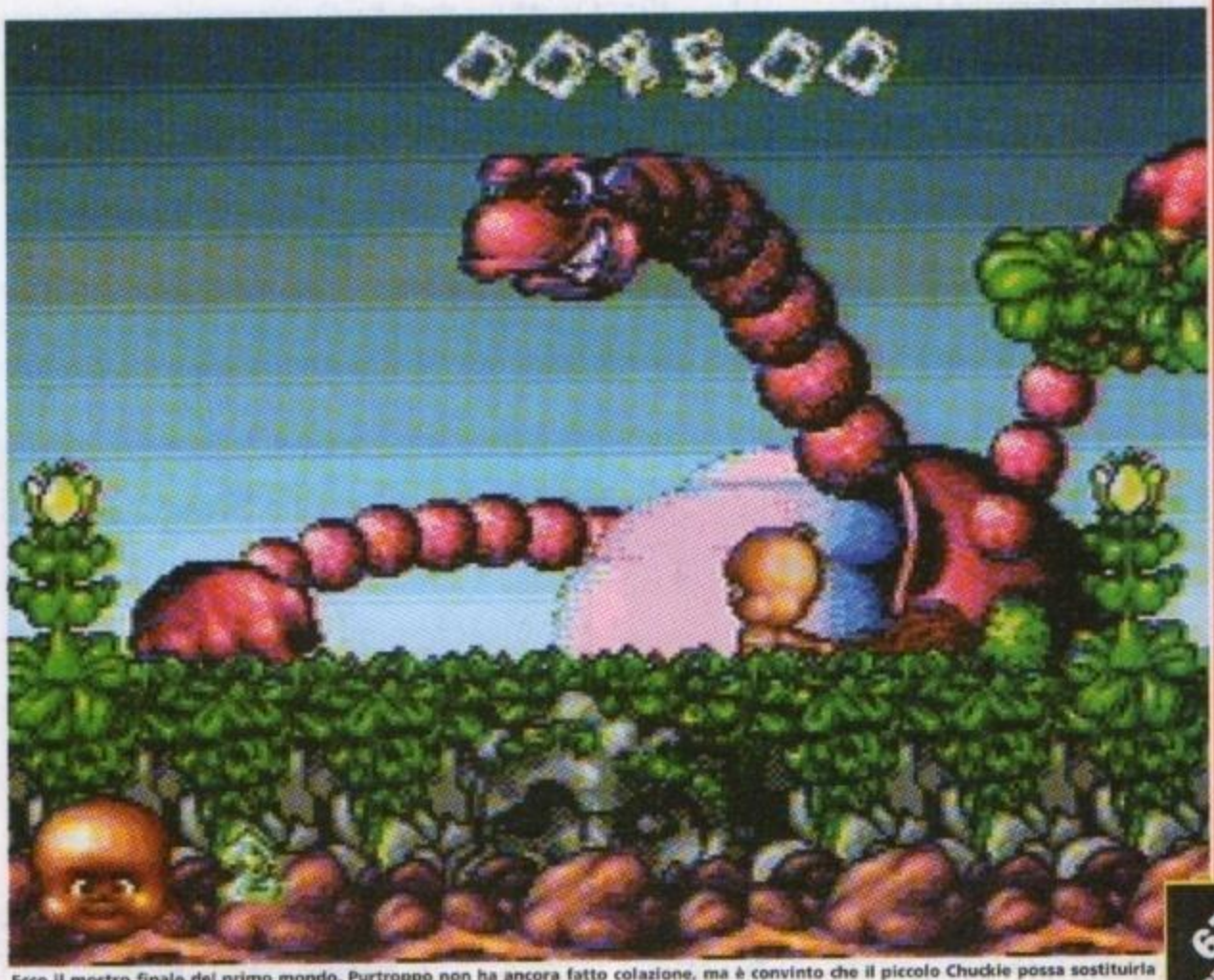
Penso che molti di voi ricorderanno bene *Chuck Rock*; personalmente non l'ho mai dimenticato. Sarebbe stato difficile lasciar cadere nell'oblio la grafica curatissima, l'ottima colonna sonora iniziale (con tanto di band, che la eseguiva, riprodotta sullo schermo) e, soprattutto, la superba giocabilità che caratterizzavano, per l'appunto, il predecessore di *Chuck Rock 2 - Son of Chuck*.

"Squadra che vince non si cambia!" si usa dire in ambito calcistico, per sottolineare come sia spesso inutile e controproducente operare delle modifiche in un complesso che si è rivelato azzeccato; tale filosofia dev'essere senz'altro nota anche ai programmatori della Core Design, già autori del primo titolo della serie, visto che gli elementi che ne determinarono il successo sono qui rimasti pressoché invariati (ma in parecchi casi anche migliorati).

Prima di ogni altra cosa la trama si rifà proprio a quella di *Chuck Rock*: Chuck, espugnata la fortezza del malvagio Gary Gritter, rapitore della bella Ophelia, riscosse il frutto del suo successo senza perdere troppo tempo, e così, nove mesi dopo, si ritrovò improvvisamente alle prese con pannolini ed acqua di colonia dell'età della pietra. Ma non era finita, perché il moccioso neonato si rivelò ben presto anche più monello del previsto, e così l'intera famigliola fu ben presto soggiogata ai capricci del piccolo Chuck junior. Chuck Rock stava quasi impazzendo: non riusciva più a far niente col marmocchio tra i piedi, e già meditava di trasferirsi giorno e notte nell'ufficio della sua società di automobili, che gli aveva dato fama e ricchezza.

Finché, un bel dì, un suo rivale in affari, tale Brick Jagger, proprietario della Datstone Cars, decise di fare al povero Chuck un vero e proprio tiro mancino: lo rapì e richiese come riscatto che il nemico gli lasciasse la sua società per azioni (regolarmente quotata nella borsa primordiale). Ophelia, madre di Chuck jr, era davvero disperata quando ricevette l'esosa richiesta, e stava quasi per cedere quando l'impavido frugoletto, spinto dall'amore verso il padre e dal desiderio di cimentarsi in un'azione degna di un adulto, decise di prendere la pesante clava paterna e di lanciarsi alla ricerca del perfido cattivone di turno.

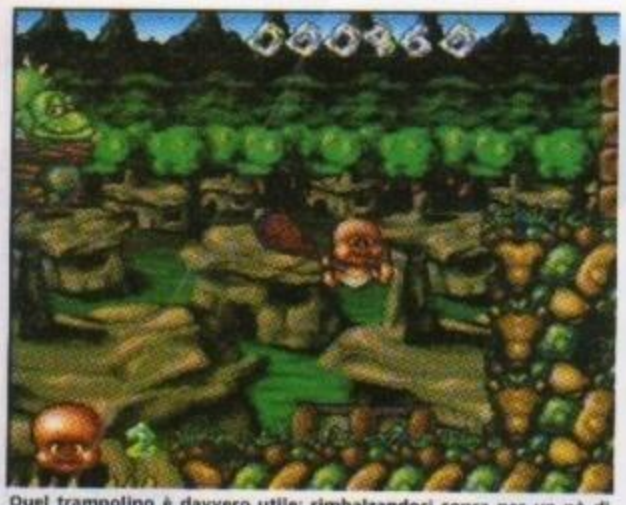
Se pensate che i neonati siano fragilini e delicatissimi, fareste meglio a dare un'occhiata a *Chuck Rock 2 - Son of Chuck* per cambiare rapidamente idea: Chuck junior, innanzitutto, è estremamente forzuto e poi è anche terribilmente cattivo. Basta vedere come rotea sopra la sua testolina l'enorme clava che si trascina dietro per rendersi conto che, pur di non rinunciare alla cara figura paterna, sarebbe disposto a lasciare le penne nella sua eroica impresa. Di set di penne - i meno svegli leggano vite - il bimbo ne possiede, all'inizio, ben tre, e questo numero può poi essere incrementato nel corso del gioco raccogliendo appositi bonus. Inoltre, prima di cedere sotto i colpi avversari, il piccolo protagonista della nostra storia deve perdere tutta la sua energia, decisamente di buon livello per un pargolo della sua tenera età e - ciò che più importa - anch'essa recuperabile parzialmente tramite altri particolari gadget sparsi qua e là nei vari livelli.



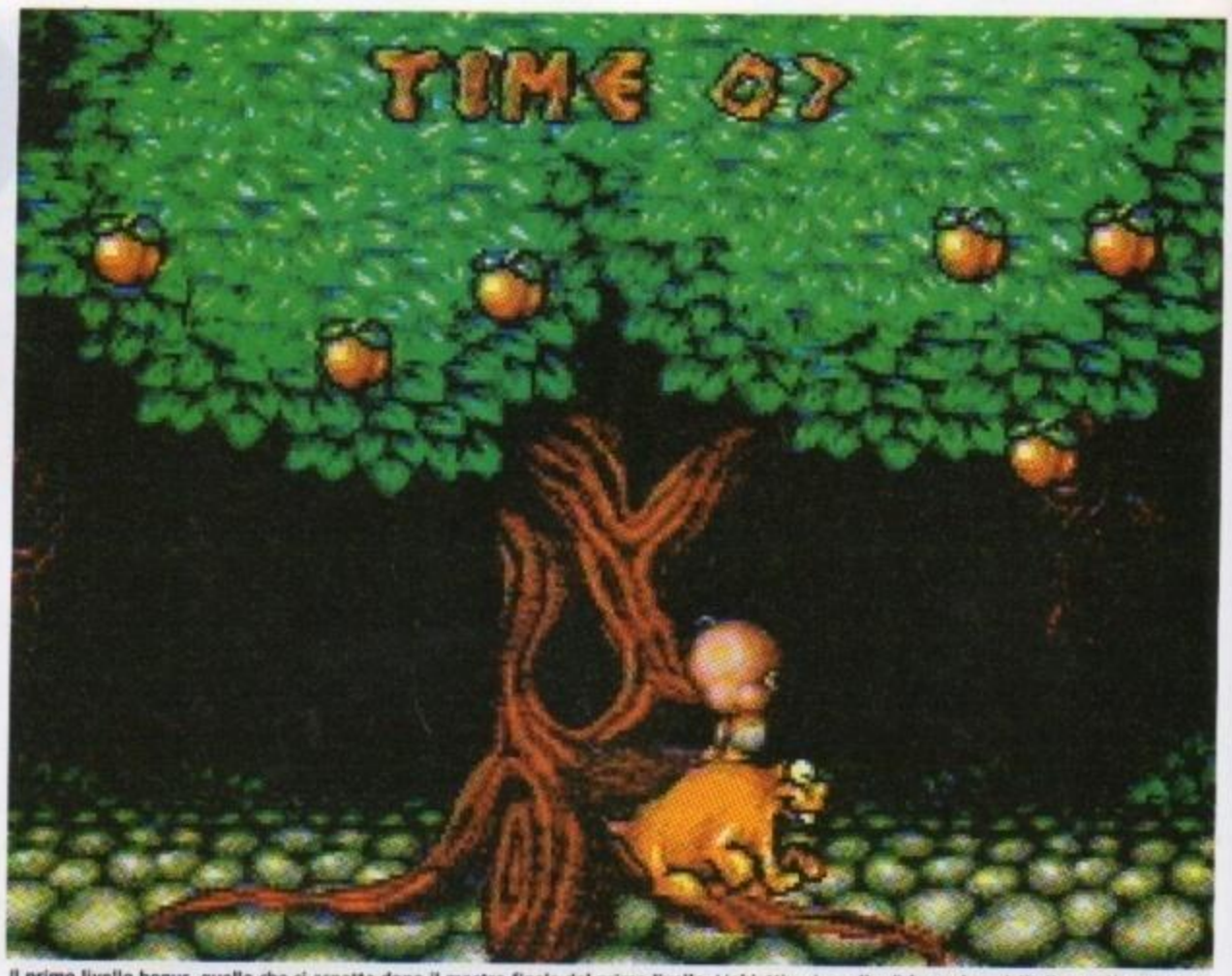
Ecco il mostro finale del primo mondo. Purtroppo non ha ancora fatto colazione, ma è convinto che il piccolo Chuckie possa sostituirla

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Quel trampolino è davvero utile: rimbalzandoci sopra per un pò di tempo ci darà una considerevole spinta verso l'alto, consentendoci di proseguire nell'avventura del piccolo Chuck Jr.



Il primo livello bonus, quello che ci aspetta dopo il mostro finale del primo livello. L'obiettivo è quello di far cadere dall'albero più mele possibili, che il fedele mostriciattolo che ci aiuta nel compito non tarderà a mangiare avidamente.

L'ultima fatica della Core è stata infatti strutturata in sei mondi, ciascuno con il proprio scenario - i sobborghi della città, il brontosauro (!!!), la giungla, la zona vulcanica, la caverna sotterranea, l'albero magico - e divisi ognuno a sua volta in quattro sottolivelli, a cui si aggiungono gli scontri di fine mondo con i soliti mostriciattoli speciali, come sempre parecchio più agguerriti rispetto ai nemici "ordinari"; se l'esito del combattimento con essi è favorevole, ci attende uno speciale livello bonus introdotto per creare un piacevole e divertente intermezzo tra un mondo e l'altro. Ad ogni scenario, inoltre, si accompagna una serie di avversari, in tema con la locazione in cui si trovano. Per esempio nei sobborghi della città ci sono delle strane creature che escono dai cestini della spazzatura e che vi saltano addosso, coprendosi il capo con il coperchio del bidone, oppure nel mondo vulcanico c'è un tipo, piuttosto curioso, con tanto di tuta atermica e di potente lanciafiamme.

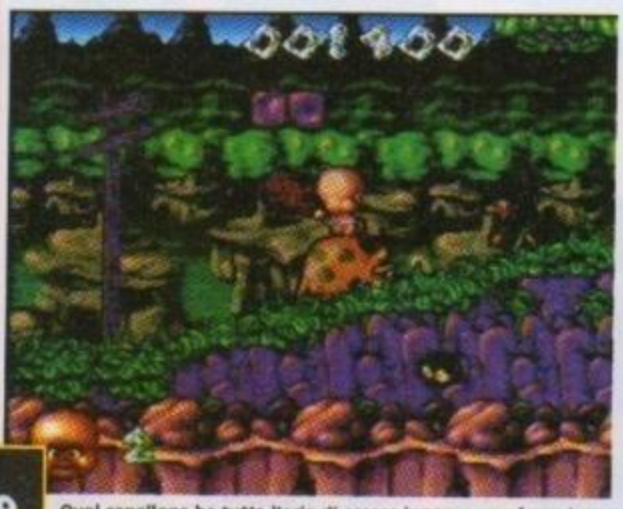
In una situazione così ricca di avversità e di esseri ostili, Chuck Junior può però usufruire, talvolta, di alcuni personaggi "amici" come i famosi dinosauri cavalcabili o i culturisti primordiali, che ci lanciano in aria permettendoci di raggiungere piattaforme elevate altrimenti inaccessibili. Alcuni animali, inoltre, permettono di evitare lunghi passaggi particolarmente ricchi di difficoltà (come crepacci, ruote dentate, ecc.). A quest'ultima categoria di amici appartengono, per esempio, un uccello gigante e un velocissimo struzzo dell'antichità.

Riguardo alle caratteristiche del personaggio principale, ciò che distingue Chuck junior dal padre sono fondamentalmente tre cose: il piccolo non sa fare né la classica "spanciata", né è in grado di raccogliere i blocchi di pietra (che però può ugualmente spostare con l'aiuto della clava), ma in compenso è capace di restare in bilico sulla sua fedele arma posizionata verticalmente rispetto al terreno. Questa mossa è particolarmente utile per scansare - lasciandoli rotolare sotto di sé - pericolosi oggetti quali minacciosi massi rotondi o altre amenità del genere.

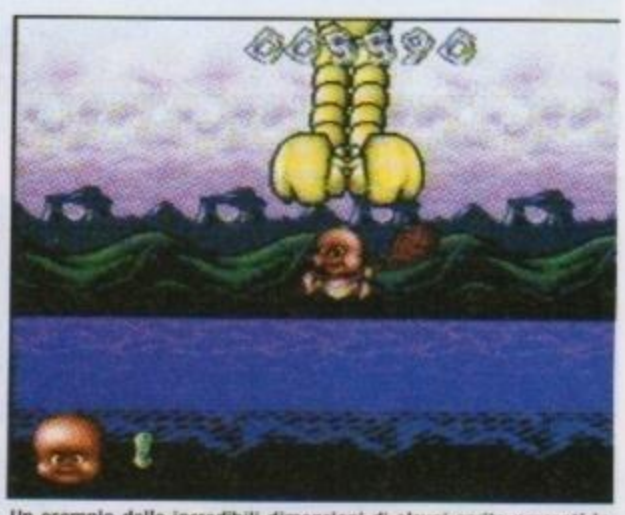
I particolari simpatici e divertenti sembrano non avere mai fine

Uno dei punti di forza di *Chuck Rock* era senza dubbio il ricco senso di humor che traspariva dal programma, e alla Core Design hanno fatto di tutto per mantenere questa caratteristica anche in questo seguito: i particolari simpatici e divertenti sembrano non avere mai fine, e così si passa dallo sprite di Chuck junior (che, con quella testa enorme e le sue buffe espressioni del viso, sembra un personaggio di una vignetta satirica) alla comicità di alcune situazioni di gioco (quando, per esempio, arrivano giganteschi dinosauri le cui gambe - tanto per darvi un'idea delle loro *limitatissime* dimensioni - occupano tutta l'altezza dello schermo: tutti i nemici presenti nella zona scappano via atterriti e a voi non resta che cercare un punto per evitare di essere schiacciati da qualche tonnellata di zampa di rettile).

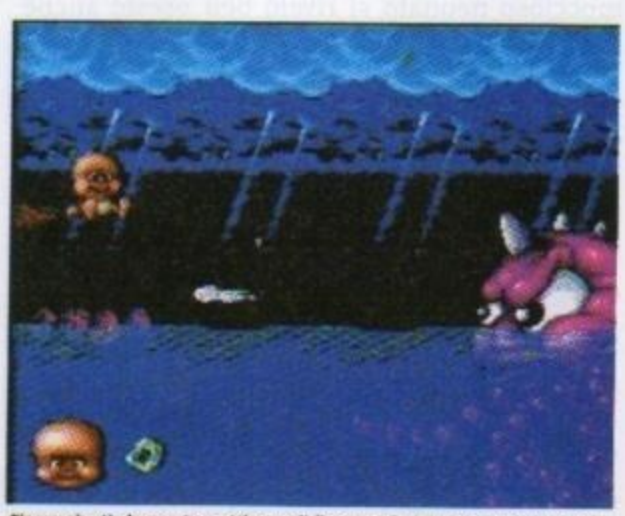
Tecnicamente parlando, *Chuck Rock 2 - Son of Chuck* è davvero sorprendente: la grafica è di ottimo livello, con una particolare cura per la scelta dei colori, davvero azzeccata. Gli sprite sono grandi e ben animati, specialmente quello del piccolo protagonista, davvero spassoso a vedersi. Perdere una vita, a volte, può risultare perfino



Quel capellone ha tutta l'aria di essere innocuo, ma forse è comunque meglio fargli assaggiare la clava di papà Chuck.



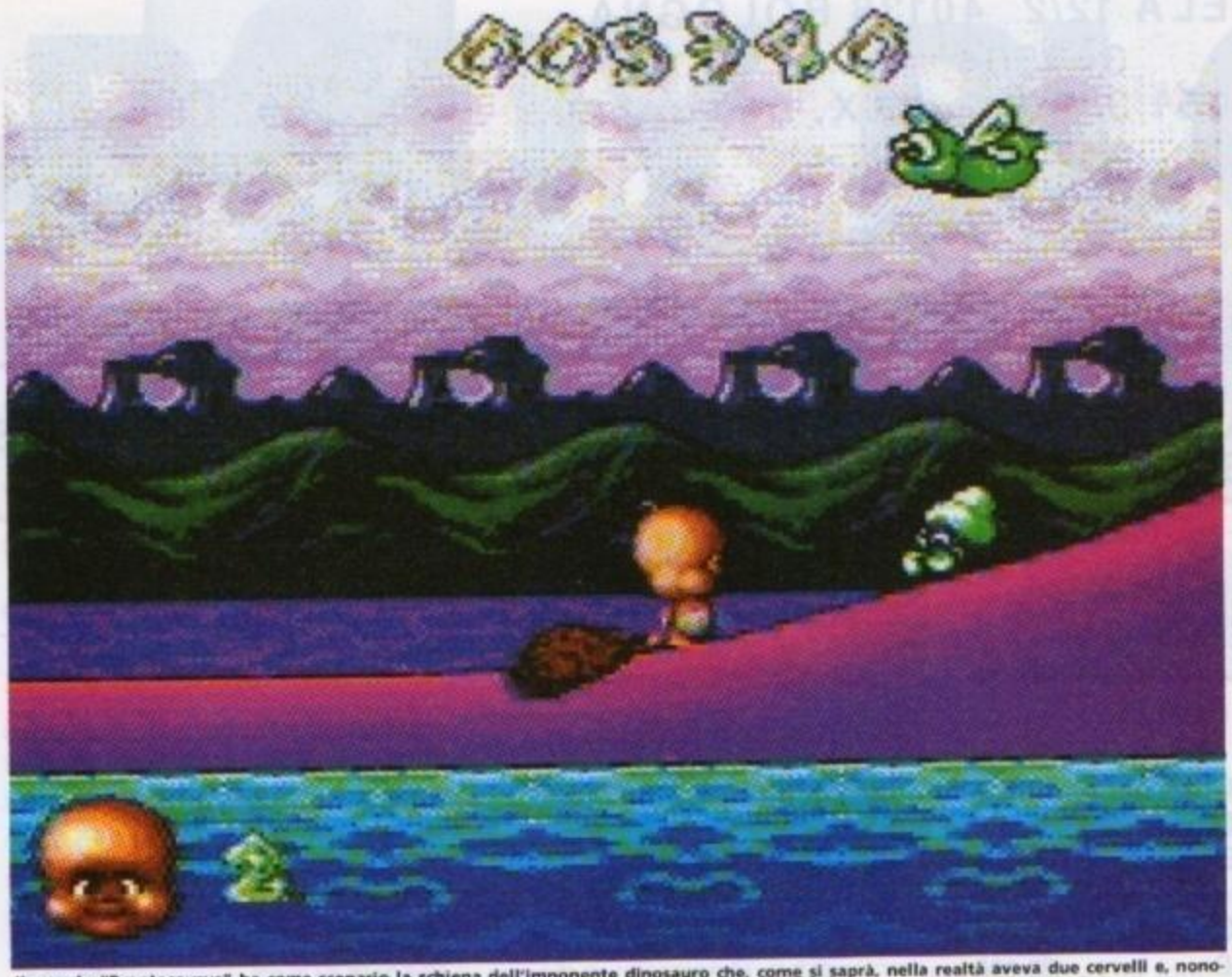
Un esempio delle incredibili dimensioni di alcuni sprite presenti in *Chuck Rock 2 - Son of Chuck*: quel volatile è davvero enorme!



Siamo giunti al secontro cattivone di fine mondo: questa piovra è un osso particolarmente duro, e dovrete sudare parecchio per averne ragione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il mondo "Brontosaurus" ha come scenario la schiena dell'imponente dinosauro che, come si saprà, nella realtà aveva due cervelli e, nonostante le sue poco raccomandabili dimensioni, era docile ed erbivoro.

piacevole se pensiamo che potremo osservare Chuckie che, nell'ordine, si frega gli occhi, ci guarda malinconicamente e scoppia poi a terra in un pianto irrefrenabile. Davvero ben fatto! Sono particolari come questo che fanno - lo diciamo sempre - di un bel gioco un signor gioco.

Il sonoro, invece, poteva essere più accattivante, e rappresenta, forse, la parte più carente dell'intero prodotto. Le musichette che accompagnano la nostra avventura sono carine, ma alla lunga un po' tediose. Gli effetti sonori sono invece di pregevole qualità.

La velocità di esecuzione del programma, poi, è ammirevole: 50 frame al secondo assicurano un aggiornamento dello schermo perfetto per un gioco di questo genere e infatti non si assiste mai ad improvvise fasi di rallentamento, neanche nei momenti più intensi,o graficamente parlando. Ciò che più di ogni altra cosa trae vantaggio da questo pregio tecnico dell'ultimo prodotto firmato Core Design è certamente la giocabilità, addirittura migliorata, secondo me, rispetto all'originale. Non esistono punti apparentemente insormontabili o dove va messa in conto una considerevole perdita di energia per poterli superare, e questo va a eliminare della frustrazione che talvolta può insorgere in situazioni del genere. La massiccia presenza di power-up di vario tipo (ergetici, bonus, extra-life, ecc.) rende il gioco ancora più semplice da apprezzare, senza problemi, e facilmente coinvolgente.

L'unica (piccola) pecca è che per far eseguire al pargolo il suo perentorio colpo di clava occorre premere il tasto di fuoco con leggero anticipo rispetto a quando si penserebbe, per cui è necessario farci un po' di attenzione nel corso delle primissime partite. Per il resto grosse carenze non ne ho riscontrate, a garanzia - se proprio ce ne fosse stato bisogno - dell'eccellente lavoro svolto dallo stesso team di sviluppo di *Chuck Rock*.

Realizzare un seguito, specie poi se di un gioco di successo, è sempre un'impresa assai delicata, perché la gente si aspetta, rispetto al predecessore, solo miglioramenti: e in questo caso posso assicurarvi che il prodotto non delude affatto le aspettative che il tanto illustre predecessore gli aveva procurato: *Chuck Rock 2 - Son of Chuck* è un gioco bello da vedere e da provare, piuttosto lungo e sicuramente in grado di assicurare ore e ore di divertimento puro agli amanti dei giochi a piattaforme.

A chi scrive le recensioni che leggete fa sperare che tutti i programmi che gli passano tra le mani siano altrettanto piacevoli come quest'ultimo, ottimo lavoro della Core Design, casa che si conferma ancora una volta tra le più valide del mercato videoludico amighista. Auguriamoci che la qualità di prodotti come questo invogli le software house a dedicarsi con maggiore impegno e attenzione al vecchio, ma sempre estremamente valido, macinino (affettuosamente, s'intende!) a 16 bit di casa Commodore.

Simone Bechini

Genere Piattaforme
Casa Core Design
Sviluppatore Interno

- Grafica accattivante (ottimi colori, tre livelli di parallasse, sprite ben realizzati)
- Buonissima giocabilità

- Metodo di controllo in alcuni frangenti leggermente impreciso
- Sonoro non eccelso (ma neanche da buttare!)

Versione Amiga

L'Amiga è stato sfruttato degnamente, specialmente dal punto di vista grafico: non abbiamo ancora visto la versione AGA, ma già sui 500 i 32 colori sono sfruttati con magistrale sapienza e non fanno rimpiangere più di tanto la mancanza della qualità VGA. La velocità del programma è ottima (50 frame al secondo) mentre un po' scarsino è invece il sonoro. I caricamenti sono velocissimi e comunque quasi inesistenti tra un livello e l'altro. Globalmente, insomma, una realizzazione senza sbavature, in grado di influire positivamente sulla valutazione complessiva di quest'ottimo gioco.

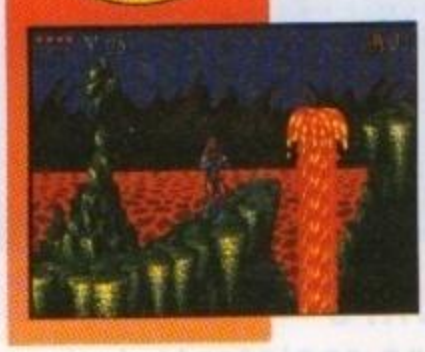
K VOTO

905 Amiga

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Mi attendevo molto dal seguito del mitico *Chuck Rock* e devo dire che alla Core Design sono riusciti a non deludere le mie aspettative: la grafica è definita con ricchi particolari, colorata e ben animata e, grazie anche alla eccezionale velocità di aggiornamento dello schermo, rafforza la già pregevolissima giocabilità dell'originale, leggermente più lento rispetto a questo secondo episodio. Il sonoro poteva essere realizzato con più attenzione, ma in fondo non si fa troppo caso a questo piccolo difetto. In definitiva *Chuck Rock 2* è un prodotto che non posso fare a meno di consigliare a chiunque abbia voglia di fare una partita distensiva e divertente dopo una dura giornata di lavoro. L'umorismo del gioco vi strapperà sicuramente più di un sorriso...

CURVA INTERESSE PREVISTO



Negli ultimi tempi i giochi a piattaforme sono usciti con una frequenza davvero impressionante. Tra i migliori troviamo *Lionheart* (recensione completa su K47), che spicca tra la moltitudine di titoli simili per una grafica da capogiro (nulla da invidiare a quella del Super NES) e per l'ottima giocabilità. È già un classico. Per chi volesse restare in tema preistorico, qualcuno mi suggerisce di proporvi *BC Kid* (K46) o, se riuscite a reperirlo, il buon vecchio *Chuck Rock*. Un'altro platform secondo me molto bello e senz'altro riuscitissimo è *Premiere*, sempre della Core Design, notevole per la varietà della ambientazioni e per la vastità del gioco. Se ancora non vi bastano tenete in considerazione *Joe & Mac*, *Mc Kids* e *Beast 3*.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA
343504
TEL. 051 343362 FAX. 051 344906
347736

TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA DA GIAPPONE E USA!!!
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

SUPER NINTENDO GAME BOY GAME GEAR MEGA DRIVE ACCESSORI E GIOCHI, A PREZZI IMBATTIBILI!!!

SUP. FAMICOM SUP. NINTENDO

RETURN OF DB.DRAGON	69.000
DINO CITY	77.000
ACROBAT MISSION	79.000
ALIEN VS PREDATOR	99.000
BILL LAMB. BASKETBALL	29.000
CALIFORNIA GAMES 2	72.000
CHUCK ROCK	89.000
FIRE POWER 2000	95.000
FOREMAN KO BOXING	89.000
IMPERIUM	79.000
KABLOOEY	85.000
RAMPART	85.000
ROBOCOP 3	85.000
SILK WORM 4	85.000
SD GUNMAN	79.000
SPIDERMAN VS X-MAN	93.000
SUPER MARIO WORLD	69.000
WORDTRIS	29.000
CARRY CASE	29.000
JOYPAD RAGGI INFRAROSSI	75.000

HANDY POWER KIT

£.72.000

MEGA DRIVE MEGA CD

BATTLE SHIP GAMOLA	64.000
DAHNA	59.000
DRAGON FURY	39.000
FATAL REWIND	39.000
GLERYLANCER	39.000
GODS	69.000
LHX ATTACK CHOPPER	69.000
MARVEL LAND	39.000
GLOBAL GLADIATORS	79.000
OUTLANDER	69.000
POWER MONGER	79.000
PREDATOR 2	29.000
SUPER MAN	69.000
THE ACQUATIC GAMES	45.000
TOXIC CRUSADES	59.000
WWF WRESTLEMANIA	69.000

SUPER OFFERTE!

SUPER NINTENDO +
CARRY CASE +
JOYPAD A R.INFRA +
SUPER MARIO 4 +
CAVO SCART +
ADATT. 220V.
£. 449.000

SUPER ADVANDAGE
£. 95.000

SEGA MEGADRIVE + STREET OF RAGE 2
£. 299.000!

DISPONIBILE VIDEO CASSETTA CON TUTTE LE NOVITA'

CARTUCCE ORIGINALI USATE GARANTITE

MEGA DRIVE DA £.19.000
GAME GEAR DA £.15.000
GAME BOY DA £.15.000
SUP. FAMICOM
SUP. NINTENDO DA £. 29.000

SERVIZIO PERMUTE USATO
TEL. 051/343.504

GAME BOY

BALLON KID	33.000
BATTLE TOADS	43.000
BONK'S ADVENTURE	43.000
DARKMAN	45.000
ELEVATOR ACTION	37.000
FIGHTING SIMULATOR	45.000
GARGOYLES QUEST	39.000
KNIGHT QUEST	39.000
MOUSE TRAP HOTEL	39.000
MR.DO	39.000
NINJA BOY	35.000
OUT OF GAS	39.000
RESCUE OF PR. BLOB	35.000
ROLAND'S CURSE	29.000
RUNES OF VIRTUE	43.000
SOLAR STRIKER	35.000
STAR SAVER	29.000
SWAMP THING	43.000
UNIVERSAL SOLDIER	39.000
CARRY ALL	19.000

HANDY BOY

£.57.000

ARRIVI GIORNALIERI, RICHIEDETE GRATUITAMENTE I NOSTRI CATALOGHI

SEGA CD

IN OMAGGIO!!!
SEI GIOCHI
DUE CD MUSICALI
£. 749.000

GAMEBOY + TETRIS + SUPER MARIO 2
£. 189.000

GAME GEAR + BATMAN RETURN
£. 259.000

ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

Tutti i marchi e i logotipi riportati sono registrati dalle risp

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BODY BLOWS

Ci sono alcuni generi di giochi che sembrano aver trovato il loro massimo sviluppo sul fertile terreno del mercato delle console; così è stato, per esempio, per i beat'em up, il cui maggior successo, per ora, è indubbiamente rappresentato dall'eccellente *Street Fighter II* per SNES.

Ma ora, dalla vecchia Inghilterra, un team di giovani e brillanti programmatori ha raccolto la sfida lanciata dalla Nintendo ed ha cercato col suo ultimo prodotto, *Body Blows*, di invertire questa tendenza. Vediamo insieme se ci sono riusciti...

Il Team 17 si è procurato una solida fama, negli ultimi tempi, grazie alla realizzazione di capolavori del calibro di *Alien Breed*, *Project X* e *Assassin*, dove a un'ottima giocabilità e a una tecnica ineccepibile si riscontrava come controparte una cura per i particolari quasi maniacale. E quella stessa incredibile attenzione fin anche al minimo dettaglio è rimasta intaccata nello sviluppo di *Body Blows*, come ci si rende ben presto conto: è vero che manca una presentazione animata vera e propria, ma in compenso la schermata introduttiva è accompagnata da una musica davvero ottima - benché di genere tecno (niente da obiettare per chi la gradisce, beninteso!!!) - quasi paragonabile a quella inarrivabile di *The Chaos Engine*.

Gli sprite sono davvero notevoli come dimensioni e sono anche animati con una certa fluidità, tale da consentire una buona giocabilità

Dopo aver felicemente allietato le nostre orecchie, si giunge in ogni caso al menu principale, che ci prospetta efficacemente le sezioni di cui il gioco si compone, ossia:

1 Player Game: il classico torneo per stabilire chi è il più duro della terra. Dovremo innanzitutto scegliere quale dei quattro protagonisti "buoni" (si fa per dire) impersonare, per poi affrontare i vari pretendenti al titolo, match dopo match, con livello di difficoltà crescente. Con l'ultimo sfidante, quello della sfida finale, ci attende una sgradita sorpresa che non sarebbe però tale se vi dicessi di che cosa si tratta. Piacerà comunque molto a tutti i fan di Arnie (Schwarzenegger, of course!). Mitico.

2 Players Game: sfogare la propria aggressività su di un amico (o meglio su di un nemico) è frutto di gioia ma, ahimé, anche di dolori nelle vicende umane, per cui se proprio non ne potete fare a meno, per evitare inutili e fastidiosi spargimenti di sangue, *Body Blows* vi offre anche l'opzione per venire alle mani con un altro essere vivente - meglio se in grado di utilizzare un joystick, altrimenti sarebbe troppo facile averne ragione... In questa modalità di gioco è possibile scegliere (da parte di entrambi i contendenti) uno qualsiasi dei dieci personaggi - buoni o cattivi che siano. I "cattivi", però, come dice il termine stesso, sono davvero più cattivi, per cui sono più potenti, subiscono meno danni e soprattutto fanno più male: è superfluo aggiungere, dunque, che per rompere le ossa a qualcuno che odiate particolarmente sono caldamente consigliati. Ricordate però che è contemplato il mirror match - uno dei tanti punti in cui *Body Blows* riprende la serie *Street Fighter*, nella fattispecie la Champion Edition (nel coin-op) del secondo episodio - cioè il duello che vi porrà di fronte a un avversario che ha le stesse sembianze del vostro alter ego al silicio. Epico.

Tournament: a questo torneo possono partecipare fino ad otto giocatori, dei quali il computer controllerà quelli non selezionati dai giocatori umani. Sfortunatamente la tenzone non si

Yitu è uno degli avversari più ostici, grazie alla sua incredibile velocità ed ad una eccellente forza fisica.

E chi pensava che un pugile potesse esibirsi in un così perfetto calcio volante?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

svolge sotto forma di rissa, a mò della Royal Rumble della WWF, ma si compone di una serie di incontri singoli che vedranno protagonisti, via via, tutti i lottatori. Mastodontico.

Options: forse la sezione meno divertente di *Body Blows*, ma sicuramente non la meno interessante. Si può stabilire la durata di ciascun match (al meglio delle tre riprese oppure un'unico round), se limitare la durata di ogni round (60, 90 secondi o fino al knock-out), se accompagnare o no al dolce suono delle mani una soave melodia e, infine, se siamo abbastanza duri per affrontare gli avversari al massimo delle loro forze (arcade skill) o se è forse meglio che gli antagonisti ci attendano un po' più fiacchi e, ciò che più conta, con meno voglia di "spiezzarci" in due. Democratico.

Passiamo ora all'analisi tecnica dei combattimenti veri e propri, che poi, come posso facilmente immaginare, sono la parte che interessa alla maggior parte di voi che leggete e su cui io finora, a dispetto dei più, ho abilmente glissato. E non certo perché ne debba parlar male...

Dopo una breve presentazione dell'incontro che andiamo ad affrontare, con tanto di annuncio digitalizzato dei nomi dei protagonisti del match, ci si trova direttamente sul campo di battaglia. Ogni lottatore, com'era facile prevedere, ha proprie caratteristiche - velocità, potenza, resistenza, ecc. - e combatte in una particolare locazione: si passa così da un caldo muricciolo della Costa Brava, dove ci attende l'intrepida Maria, a un sofisticato laboratorio russo, in cui sarà l'impressionante Kossak a fare gli onori di casa. Ogni contendente ha inoltre due o tre mosse speciali, in aggiunta alla dozzina di ordinaria amministrazione (tra cui si sprecano pugni, calci, salti e altre amenità del genere), particolarmente interessanti e soprattutto terribilmente efficaci. Per maggiori dettagli vi rimando comunque all'apposito box di approfondimento.

È indubbio che in questo genere di giochi l'aspetto grafico sia di primaria importanza: gli sprite sono davvero notevoli come dimensioni e sono anche animati con una certa fluidità, tale da consentire una buona giocabilità e un'azione frenetica e veloce. Le coreografie - leggi i fondali - sono poi particolarmente curate fin nei minimi dettagli: esempio lampante ne sono le animazioni del pubblico che assiste alle gesta dei nostri eroi. Non altrettanto indovinata è stata invece, nel mio personalissimo giudizio, la scelta dei colori, spesso piuttosto scialbi e non sfruttati quindi completamente a dovere. Non ci resta che sperare nei miracoli dell'AGA (se verrà realizzata una versione apposita).

Mi sembra quasi inutile dirlo perché è una costante per i beat'em up, ma *Body Blows* raggiunge comunque il suo massimo quando si è in due a giocare. La possibilità di scegliere uno qualsiasi dei dieci personaggi basterebbe probabilmente da sola per consigliarvi di giocarlo con un amico, ma se poi le aggiungete il fattore "partecipazione", cioè il coinvolgimento nello scontro, capirete ben presto quanto sia esaltante il modo per due giocatori. Certo, anche da soli *Body Blows* non è niente male, ma sei incontri non sono poi molti e completarli vittoriosamente non vi porterà via così tanto tempo. Prima di finirlo, quindi, procuratevi un compagno (o magari una compagna) di gioco!!!

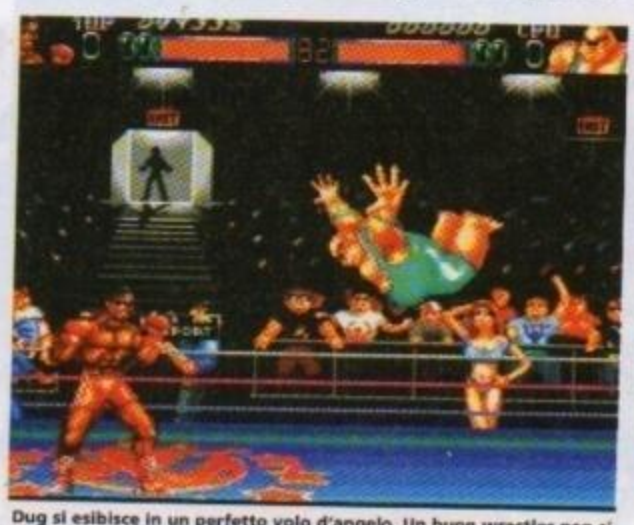
In definitiva, però, devo dire che quest'ultima fatica del Team 17 ha lasciato un po' spiazzata la redazione: da un lato c'è chi è riuscito ad apprezzarne in pieno le qualità, dall'altro chi non è del tutto convinto della sua bontà in fatto di

E RYU DOV'E?

I personaggi disponibili in *Body Blows* sono dieci, e nelle loro caratteristiche salienti ricordano spesso e volentieri i protagonisti di *Street Fighter 2*. Vediamo come e perché...

NIK E DAN: hanno qualità molto simili, e hanno i loro punti di forza nella velocità e in una discreta potenza. Le loro mosse speciali sono il montante, il calcio girato e la palla di energia (Ad-hou-ken docet...)
JUNIOR: un giovane pugile dalla velocità davvero considerevole. È un po' carente invece nei calci. È dotato anche di un micidiale montante e di un diretto caricato che non fanno rimpiangere quelli del buon Balrog.
LORAY: un intrepido monaco buddista che combatte per la vittoria del bene sul male. Particolarmente agile, è un po' fragile, ma è dotato di una buona serie di colpi. La mossa speciale è la "flame of Buddha", una micidiale palla infuocata.
KOSSAK: un armadio che fa paura solo a vederselo di fronte. Kossak è un po' lento, ma ha una potenza impressionante. Se lo fate arrabbiare sprofonda sotto terra come una trivella e riemerge sotto i vostri piedi provocando ingentissimi danni fisici.
MIKE: il più cattivo dei cattivi. Mike non sembra particolarmente feroce, apparentemente, con la sua divisa da bravo impiegatuccio in mezze maniche, ma al suono del gong si trasforma in uno spietato killer. Ricorda molto Mister Bison, soprattutto quando esegue un doppio calcio lanciandosi con le gambe in avanti. È anche capace di trasformarsi in un devastante tornado.
MARIA: l'eroina della situazione. È stupefacente (non fraintendetemi!) la sua abilità nell'evitare i colpi che gli inferiamo, e per essere una donna ha un'ottima potenza. Non eccezionale la sua mossa speciale, denominata Flamenco Fury.
DUG: è una vera palla di grasso, ma riesce a ottimizzare incredibilmente bene la sua mole durante il combattimento. Da buon wrestler, Dug possiede una discreta varietà di colpi, e i suoi pugni sono spesso davvero devastanti. Saltando in aria e riatterrando violentemente sul ring, inoltre, crea una specie di terremoto che provoca parecchi danni ai suoi avversari.
YIT-U: un ottimo lottatore, con una velocità e una forza indubbiamente sopra la norma. È in grado di realizzare un diretto in corsa simile a quello di Scorpion (uno dei personaggi di *Mortal Kombat*) che stordisce notevolmente il suo sfortunato antagonista.
NINJA: a mio avviso il migliore dei personaggi disponibili (solo, però, nel modo a due giocatori). Grazie al sapiente uso della spada e a una velocità degna del suo nome, Ninja riesce a cavarsela in ogni situazione, anche con lottatori più grossi di lui. La mossa speciale è la "super shadow", che lo rende quasi invisibile.

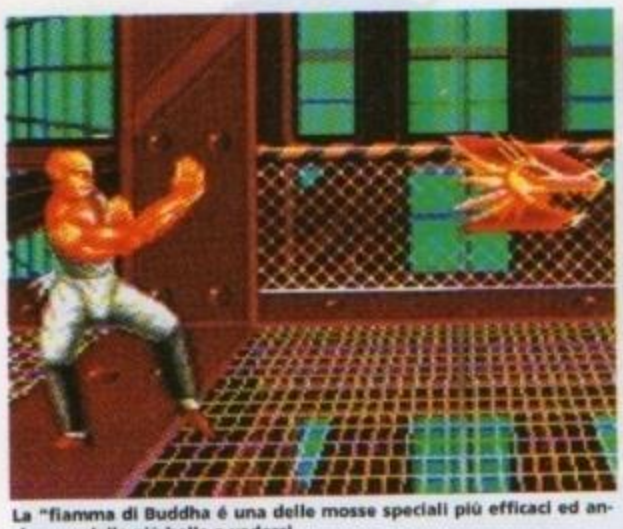
Due mosse speciali a confronto: Junior esegue il suo pugno caricato, mentre il ninja ci mostra una perfetta ruota a mezz'aria.


Dug si esibisce in un perfetto volo d'angelo. Un buon wrestler non si smentisce mai!!!

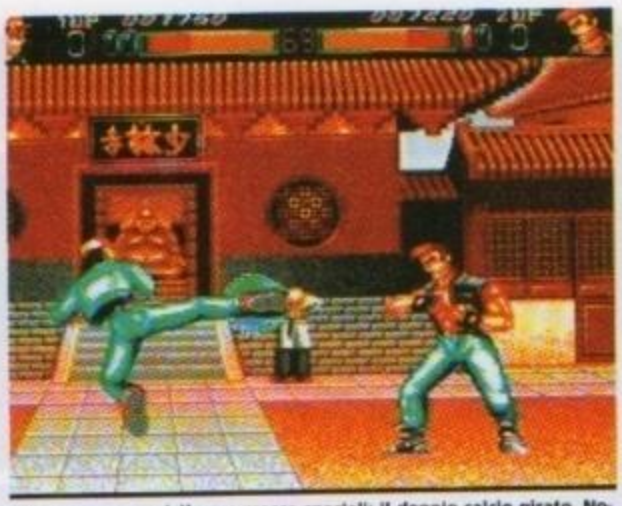
La cosiddetta trivella è una mossa davvero micidiale, estremamente efficace, un portento!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La "fiamma di Buddha é una delle mosse speciali più efficaci ed anche una delle più belle a vedersi.



Dan esegue una delle sue mosse speciali: il doppio calcio girato. Notate la palla di energia che riveste il suo piede.

Ninja e Kossak si sfidano all'interno di un grattacielo, davanti agli sguardi estasiati di due intrepidi spettatori.

Genere Picchiaduro
Casa Team 17
Sviluppatore Interno

- Ottima grafica
- Eccellente sonoro
- Buona giocabilità

- Poco coinvolgente
- Longevità dubbia
- Cambi di disco un po' troppo frequenti

Versione Amiga

La macchina di casa Commodore è stata ancora una volta sfruttata con magistrale professionalità, e i risultati si vedono. *Body Blows* gira senza problemi su tutta la gamma Amiga, dal 500 al 3000, dal 600 al 1200. Supporta drive esterno ed extra-memory. Non è invece possibile, purtroppo, installarlo su hard-disk. I caricamenti dai tre dischetti di gioco sono veloci ma, frequenti.

K VOTO

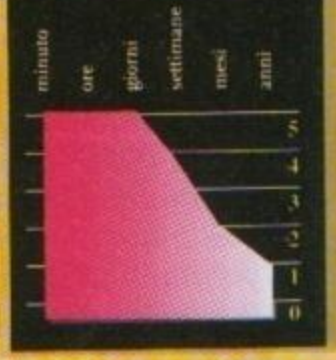
900 Amiga

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Il gioco è stato realizzato con cura e dedizione degne della fama che il Team 17 è riuscito a crearsi con le sue recenti produzioni. La grafica è superba, benché i colori non siano proprio entusiasmanti, e anche il sonoro è di ottima fattura. Aggiungete una discreta giocabilità e il gioco è fatto.
Le sole cose che mi lasciano perplesso sono due: lo scarso coinvolgimento che il programma riesce a conferire al giocatore (nel modo a un giocatore) e la longevità che, ovviamente, risente di questa carenza. Gli incontri proposti, inoltre, non sono moltissimi, per cui una volta terminato probabilmente lo caricherete solo per giocarlo con un amico.

CURVA INTERESSE PREVISTO



giocabilità e di coinvolgimento. Personalmente mi pongo in mezzo ai due schieramenti e, a guisa di moderatore, cerco qui di equilibrare i giudizi delle due parti in causa. Certamente, però, di *Body Blow* se n'è parlato tanto bene, fino ad oggi, che molti si aspettavano un capolavoro degno dello *Street Fighter 2* versione coin-op (o almeno Super NES). Purtroppo per arrivare a un livello del genere c'è ancora molta strada da fare, e mi rendo conto che forse sarebbe stato ingiusto pretendere tale eccezionale risultato in questa occasione.

Pertanto non posso certo negare ai programmatori il merito di aver creato un prodotto sicuramente sopra la media per realizzazione tecnica (sia grafica che sonoro sono di indubbio valore), né è quindi mia intenzione sminuire gli onori che *Body Blows* accrediterà. Le animazioni dei personaggi sono molto belle, la varietà di mosse disponibili è decisamente vasta e anche l'audio raggiunge ottimi livelli. Ma il fascino, il coinvolgimento, il "fattore K", quel non so che che si nasconde all'interno di ogni gioco e che è poi il vero responsabile di successi ed insuccessi (qualcuno per caso conosce Tetris?) non è sui livelli stratosferici di *SFII*, anche se, lo ripeto, il giudizio in questo caso è più che mai soggettivo. Ed è per questo che *Body Blows* è sì K-Gioco, ma solo con il minimo di punteggio indispensabile per fregiarsi di tale titolo. Non vorrei sembrare sarcastico, ma vi consiglio (anche se so che è molto difficile averne la possibilità) di dargli un'occhiata prima di acquistarlo, specialmente se non siete dei fanatici di questo genere di prodotti. Se invece il combattimento è la vostra vita, compratelo pure ad occhi chiusi. Aspettando il degno erede del grandissimo *IK+*. "Still living for tomorrow".

Simone Bechini

Kossak guarda compiacluto il suo avversario giacere a terra.

Il genere dei picchiaduro ha conosciuto alterne fortune negli ultimi tempi; così, alla fantasmagorica versione SuperNES di *Street Fighter 2* ha fatto eco una non altrettanto entusiasmante versione Amiga. Ma il capostipite, il punto di riferimento nonché il K-parametro del genere è il mitico *IK+*. Quest'ultimo titolo è disponibile per molti formati (C64, Amiga, ecc.) e consiste in un combattimento a tre giocatori, di cui uno o due controllati dalla CPU. Una incredibile velocità e l'azione frenetica lo hanno reso un gioco imperdibile per gli appassionati del genere. Quella di *Street Fighter 2* è invece storia degli ultimi tempi: apparso su coin-op già da un annetto abbondante (ma anche qualcosina di più), è stato trasposto sul 16-bit della Nintendo e poi anche su Amiga e PC con esiti ben differenti. Penso che le caratteristiche di questo titolo siano note a tutti; in ogni caso, per ulteriori delucidazioni, vi rimando alla recensione completa apparsa sul numero di gennaio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TRADERS

"I'm a Stardog Champion, ain't gonna let you down" (Andrew Wood, Mother Love Bone, da *Stardog Champion*). Dopo questo esordio alla 20th Century Bollock, vi pongo immantinente un sognante quesito: cosa ci sarà mai dopo il nostro Universo?

Di sicuro non i Lego, almeno stando a quanto dice la Linel con questa sua nuova uscita. *Traders* ci spalma la verità in faccia in maniera brutale...in poche parole, dopo di noi la Terra si chiamerà "Fat Star", pianeta a presidio del quale verrà posto un tale Fat Mike, tizio verde, robusto e accanito consumatore di lumache, e un manipolo di orridi mutanti che coltiveranno rose, produrranno profumo e alleveranno conigli per ottenere l' acqua. Ora ditemi, chi è mai Douglas Adams (autore della demenziale saga cominciata con "Guida galattica per autostoppisti") dinanzi a tutto questo?

Avete bisogno di olio per muovervi per i campi (?), i conigli producono acqua...

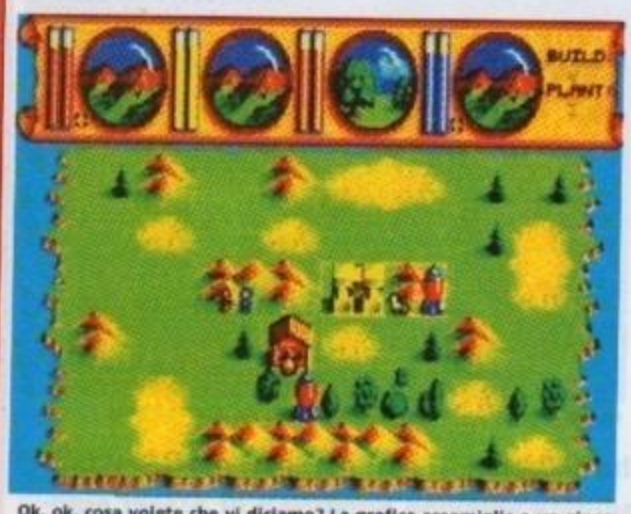
Traders è un gioco strano, né troppo originale, né tantomeno biecamente dozzinale. L' idea di base è abbastanza semplice, si tratta di commerciare in beni di vario genere (acqua, conigli, rose e profumo) non dimenticandosi di far scorta di lumache tramite dei razzi-cargo da inviare su altri pianeti. C'è poi da tenere a mente tutta una serie di fattori atmosferici che influiscono sulla rendita dell'allevamento e dell'agricoltura e, neanche a parlarne, la presenza indiscreta del dittatore Fat Mike, che infierirà sul vostro bilancio con il suo regolare, equo e sacrosanto salasso settimanale.

Detto così il tutto sembra abbastanza incomprensibile e, in effetti, lo è. Questo perché il gioco è fortemente impostato su delle circostanze demenziali tipicamente americanoidi (la Merit Software è texana), e il manuale fa di tutto per farvi capire che questo non è un gioco da prendere sul serio. Numi dell'Olimpo, ma come si fa a non prendere sul serio un gioco la cui complessità è pari, se non superiore, a realizzazioni del calibro di *Deuteros* o il vecchio *Millennium 2.2* ?

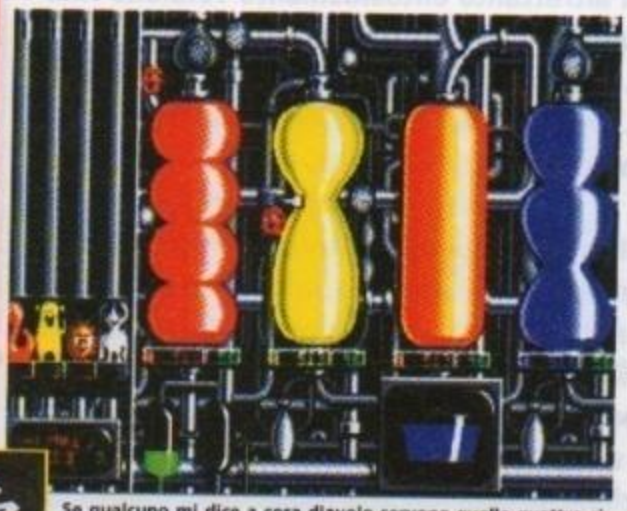
Anche se la grafica fa ridere (ma le musiche non sono male) e si vede lontano un miglio che questo è un gioco programmato in America, beh, gente, è divertente e *particolare* , ammesso chiaramente che questo tipo di giochi abbia su di voi un qualche ascendente.

Non riusciremmo mai a descrivervi le situazioni, ironiche ma problematiche, presenti nel programma in una misera recensione (ok, ci provo: avete bisogno di olio per muovervi per i campi (?), i conigli producono acqua, ma per catturarli dovrete usare del profumo e in più le bestiacce mangiano solo rose, quindi vai di compravendita...assemblare, attaccare e difendersi con e da ridicoli robot multifunzione, che possono anche rubare qualcosa agli avversari...i tipi di terreno differenti che influiscono sulla produzione...no, non ce la farò mai, abbiate pietà), ma non è il caso di spaventarsi subito e temere un'ingiocabilità che, in effetti, non esiste.

Traders può essere controllato completamente da joystick (o da mouse, sul PC, ma anche il manuale sconsiglia l'adozione di tale device), solo che le cose da fare nel gioco sono veramente tante e descriverle sommariamente servirebbe soltanto a sminuire il valore del programma. Esiste un comodo selettore del livello di difficoltà, tramite il quale potrete eliminare alcuni elementi di gioco (per esempio potrete evitare la ricerca d'olio e muovervi come vi pare per tutta la mappa, oppure rendere meno frequenti, o del tutto assenti, i turni di attacco/difesa coi robot, e via dicendo).



Ok, ok, cosa volete che vi diciamo? La grafica assomiglia a un gioco per lo Spectrum, forse ci siamo commossi.



Se qualcuno mi dice a cosa diavolo servono quelle quattro cisterne, vince un viaggio sul pianeta Improbabilia.

BOH!

"Americano" è la parola adatta per descrivere *Traders* . Una sceneggiatura così assurda potrebbe altrimenti essere stata concepita solo da Chris e Jon, i due fusi di boccia dietro il nome Sensible Software. In effetti in *Traders* è presente lo stesso identico feeling riscontrabile in *Parallax* , vecchio gioco Sensible che alternava sezioni shoot 'em up alla ricerca di scienziati narcotizzati (?) e amenità del genere. In *Traders* non ci saranno gli intenzionali errori d'ortografia inseriti in *Parallax* ma le sequenze di compravendita sono davvero indefinibili: il sistema di trattative è regolato da un limite di tempo nel quale decidete se vendere o comprare dei prodotti, accordandovi sul prezzo muovendo verticalmente il vostro personaggio. Poi, Fat Mike ha la sua importanza anche in questa sezione e appena ne sarete fuori, dovrete pensare alle estrazioni del lotto, alle lumache sulla luna, alla difesa del territorio, all'animaccia della Merit software...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È venuto il momento di saldare i conti con il buon Fat Mike, carino questo alieno, come dirgli di no?

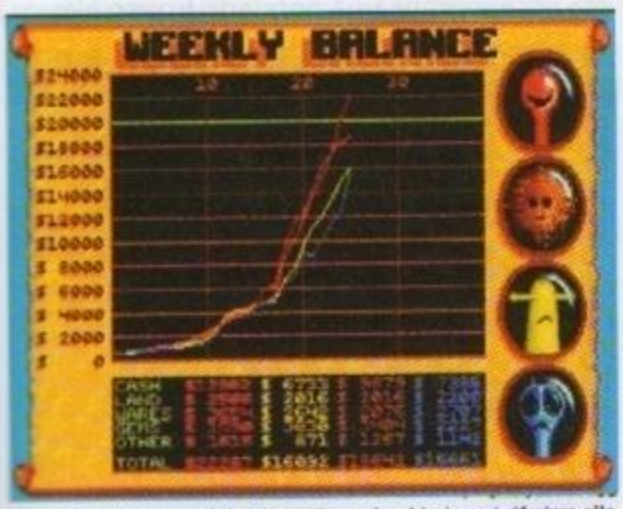
La disposizione delle costruzioni può anche apparirvi casuale, in realtà c'è un disegno diabolico all'opera...

Giocando in quattro si dispone di quattro quadranti separati in cui condurre i nostri affari.

selettore che torna particolarmente utile nelle prime fasi di approccio con *Traders* , permettendovi di capirne i meccanismi ed eliminando alla radice il pericolo di una frustrazione disarmante.

Particolare innovativo: tramite apposita interfaccia per 4 joystick, quattro giocatori umani possono sfidarsi simultaneamente a *Traders* . In caso di mancanza di suddetta carne umana, il computer controllerà i vostri tre avversari in affari, e se avete problemi potrete accedere a un menu da cui ridefinire completamente il gioco, che in definitiva è un prodotto ideale per innervosirsi quando si è calmi e rilassarsi, ridendo, quando la vita si accanisce.

Tiziano Toniutti.



Wow! Addirittura un bilancio settimanale, chissà se si riferisce alle rose, al profumo, o a cos'altro?

Genere Strategico
Casa Linel
Sviluppatore Merit Software

- Originale nell'approccio al genere
- Non stanca facilmente
- Opzione per 4 giocatori in simultanea
- Idiota al punto giusto

- Il termine "aaargh" e la grafica del gioco si sposano armoniosamente
- Inizialmente complicato
- Un po' spoglio nei livelli semplici

Versione Amiga

Non sfrutterebbe neanche le potenzialità grafiche di un Amiga privo del chip preposto a tali funzioni, ma il sonoro è umano e il gioco abbastanza veloce. In ogni caso, non è la tecnica che fa bello un gioco, anche se per *Lionheart* questo non valeva...Certo, alcune migliorie grafiche le avremmo gradite non poco, e sotto sotto questo è il motivo per cui *Traders* non arraffa il K-gioco, ma se volete qualcosa di diverso, beh, l'avete trovato.

Versione PC

Formalmente identica alla versione Amiga, comprensiva anche dell'opzione per giocare in quattro (su un PC! Genuflettetevi!), *Traders* funziona sia in EGA che in VGA (il programma imposta da sé la configurazione video) e vi propone un sonoro AdLib più che decente. Non temete per il vostro martoriato disco rigido, lo spazio occupato non è sicuramente molto se considerate che il gioco parte tranquillamente da dischetto...proprio come *Ultima Underworld II*, no? Prevista una versione per CD-ROM, in compilation assieme a *Sonic 2* e *Mario IV* . Ahem...

K VOTO

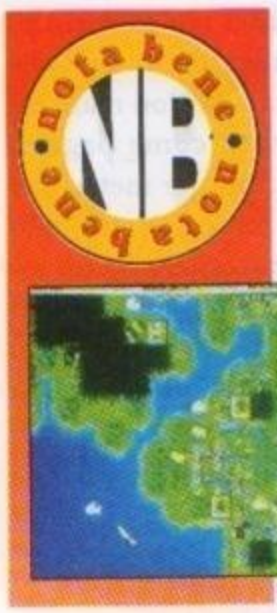
888 AMIGA/PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Ho paura nel giudicare *Traders*, anche perché uno strano destino sembra dispiegarsi per il sottoscritto, destino che vuole ogni gioco particolarmente strambo nelle mie (capaci?) mani di recensore.
***Traders* è più un gioco per Apple II che per gli Amiga e i PC della nuova generazione, e infatti ricorda distintamente il classico *M.U.L.E.* (ma ovviamente il gioco Linel potenzia il concept di parecchio) ed è forse un po' anacronistico e rozzo. Eppure, per una qualche recondita motivazione, *Traders* funziona perfettamente. Lo raccomanderei a chi si avvicina per la prima volta a giochi di questo tipo e a chi ricorda con piacere le estenuanti sessioni a *Deuteros* , *Millennium* e *Nuclear War*. Il programma è comunque piacevolissimo, anche se la grafica a tratti è davvero atroce. Concludendo, fatevi un favore e provatelo, è un prodotto davvero valido.**

CURVA INTERESSE PREVISTO



In realtà lo spettro di giochi riconducibili all'impostazione di *Traders* non è particolarmente esteso. Sembrerà un'eresia, ma a me vengono in mente *Elite*, che poi in definitiva non c'entra niente, e i già citati *Millennium 2.2* e *Deuteros*. Comunque, non possiamo neanche lontanamente osare un ipotetico paragone fra *Traders* e i capolavori del genere *Populous 2* e *Civilization*. Forse *Railroad Tycoon* ci si avvicina di più, ma è come dire che *Traders* è un clone di *F1 Gran Prix*. Confusi?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EL-FISH

Il vostro sogno nel cassetto è possedere un acquario con una rarissima Cassiopea Budellonia che si aggira tra alghe di plastica, galeoni finti e rocce prestampate? Maxis porterà tutto ciò sul monitor del vostro PC (non temete, non dovrete riempirlo d'acqua).

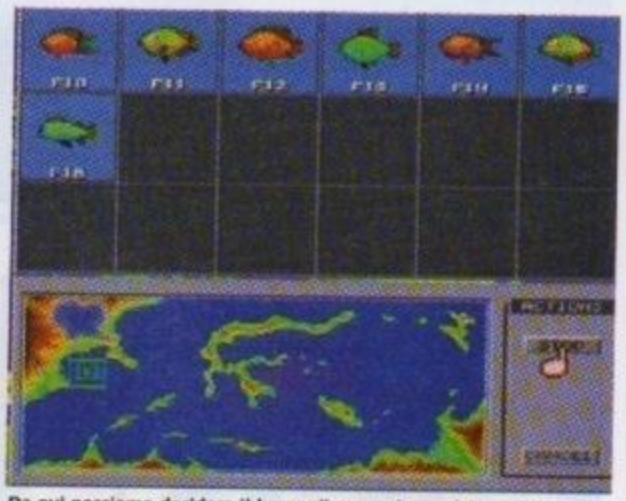
I produttori di *SIMtutto* hanno lasciato carta bianca a un team russo capitanato dal geniale Alexei "*Tetris*" Pajinitov, che ha pensato di utilizzarla come sfondo per un acquario. *El-Fish* è una riproduzione a video sorprendentemente fedele di ciò che vedreste attraverso il vetro di un acquario tropicale, con l'aggiunta dell'aspetto creativo che coinvolge addirittura l'evoluzione degli ignari pesci.

La grafica può sfruttare la modalità VESA 640x480 punti in 256 colori per ottenere degli effetti a dir poco strabilianti, nonostante alcune scelte cromatiche opinabili.

La fase di creazione degli acquari è suddivisa essenzialmente in tre sezioni, la prima rigurdante lo sviluppo del comparto ittico, la seconda le scenografie, la terza il montaggio del tutto. Chiaramente la parte più stimolante delle tre è quella dove si lavora con il materiale vivo.

Il punto di partenza sono specie di pesci realmente esistenti la cui provenienza sarà selezionabile a piacimento da una mappa; questi costituiranno la base sui cui lavorare. È disponibile, infatti, una sorta di laboratorio del "Piccolo Ingegnere Genetico" che ci consentirà di incrociare tra loro varie specie per ottenere degli ibridi, oppure di favorire delle mutazioni nella forma e nel colore. Ci verranno sottoposte numerose alternative, e starà a noi decidere quali si accompagnano meglio al nostro gusto estetico o all'arredamento della nostra stanza. Si noti che gli ibridi saranno sterili, come anche i pesci mutati eccessivamente. Già in questa fase, si rende evidente la necessità di una notevole capacità di calcolo: ogni singolo discendente, mutato o accoppiato, richiede quasi 10 minuti di calcolo su un 386 a 40MHz mentre un 486 a 50 MHz si accontenta di pochi secondi.

Dal pannello delle opzioni è possibile selezionare la modalità di utilizzo che preferiamo: dal semplice demo al laboratorio genetico.



Da qui possiamo decidere il luogo di provenienza dei pesci da utilizzare per il nostro acquario personalizzato.

L'attesa è un fattore di stress che porta a un invecchiamento precoce del software

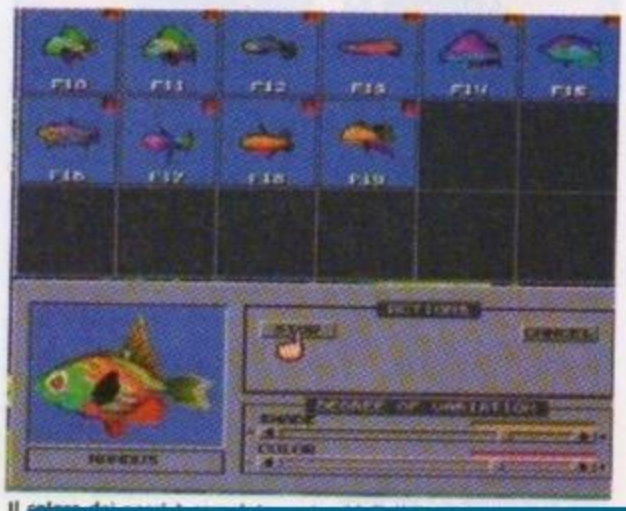
poterlo gettare subito nella mischia; manca la parte più importante, ovvero il calcolo dei numerosi frame di animazione necessari a farlo nuotare realisticamente nell'acqua simulata. Qui i tempi del 386 assumono proporzioni farsesche, valutabili in ore; anche tenendo in cosiderazione la complessità degli algoritmi ci sembra che i programmatori della Animatek abbiano perso il senso delle proporzioni.

La seconda sezione è relativa all'aspetto dello scenario, la proverbiale "boccia" che possiamo arredare con tutti i più moderni ritrovati dell'architettura ittica, dai castelli alle scogliere, dalle alghe ai coralli. Non mancheranno particolari animati, come paguri, ostriche e chi più ne ha, più ne metta. Per darvi un'idea della cura con cui è stato realizzato il software potrete scegliere tra 60 colori e texture per lo sfondo, 48 fondali, 256 tinte per la cornice, una dozzina di oggetti animati e una ventina di oggetti inanimati, a cui si aggiungeranno animazioni automatiche come il palombaro, la medusa e la zampa del gatto che cerca di acchiappare, senza molta fortuna, qualche malcapitato abitante del nostro residence acquatico.

Come se non bastasse gli oggetti possono essere ridimensionati, deformati e posizionati a piacere, con un semplice e intuitivo sistema. Un acquario ben fatto potrebbe richiedere ore su un 486 DX e giorni su un 386.

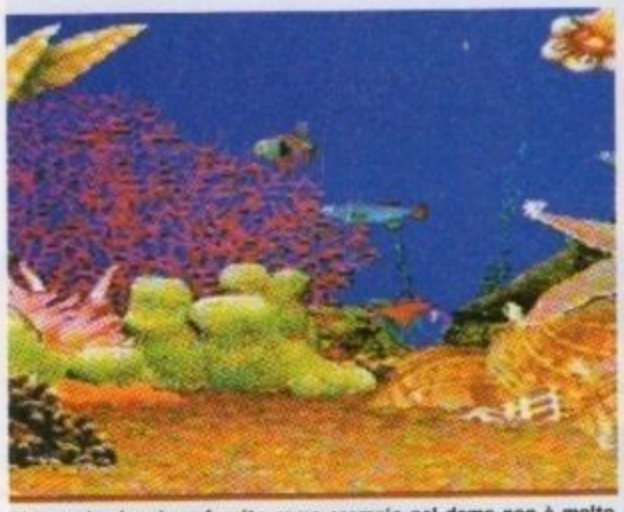
Inseriti i pesci nella vasca potremo goderci finalmente il risultato finale, facendo tutto ciò che si farebbe con un acquario normale: si getta il cibo osservando le creaturine che si affannano attorno alle classiche delikatessen liofilizzate, si accende e si spegne la luce per vedere le reazioni dei nostri pupilli, e... basta. Il gioco è tutto qui. Le finalità sono puramente estetiche, lo scopo è solo di creare qualcosa di piacevole e aggraziato.

Non è possibile utilizzare gli acquari come screen saver, dal momento che il programma occuperebbe una porzione troppo elevata



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

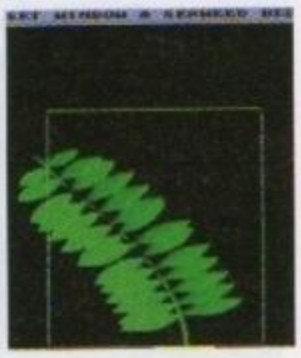


L'acquario che viene fornito come esempio nel demo non è molto spettacolare. Del resto deve invogliarvi a fare di meglio...

Il fondale degli acquari può essere scelto fra le decine messe a nostra disposizione dai folli programmatori di *El-Fish*.

(A lato) In questo acquario possiamo incontrare diverse specie di pesci molto colorati. Notate il paguro che fa capolino sul fondale dell'acquario.

Anche la flora del nostro acquario può variare a piacimento. Le alghe proposteci difficilmente ci stancheranno. Sono, infatti, tantissime.



di memoria e con ogni probabilità andrebbe in conflitto con la stragrande maggioranza del software. Non è possibile approfondire l'aspetto della simulazione evolutiva, probabilmente uno dei menu più scarni di *El-Fish*.

Certo fissare i pesci che "vivono", che si comportano in modo tanto naturale ed aggraziato, in un ambientazione con colori pastello, è piuttosto rilassante, quasi ipnotico.

Riaffiora in me il ricordo di un prodotto per certi versi simile, presentato anni fa dall'allora onnipresente ed onnipotente Activision: *Little Computer People*. Un prodotto analogamente inutile, dove si osservava del tutto indiscretamente la vita di un simpatico omino, intento nelle sue normali attività quotidiane. Un sistema assolutamente geniale per umanizzare il freddo computer. Non bisogna dimenticare, però, che *Little Computer People* funzionava perfettamente su un comunissimo C64.

Il limite principale è proprio l'esosità del programma, l'eccessiva lentezza che pregiudica il piacere di rilassarsi facendo qualcosa senza alcuna utilità pratica. L'attesa è anzi un fattore di stress che porta a un invecchiamento precoce del software. Consiglio *El-Fish* agli appassionati di acquari e ai possessori di 486, altrimenti, "Addio e grazie per tutto il pesce".

Alessandro Cattelan

Genere Simulazione
Casa Mindscape/Maxis
Sviluppatore AnimaTek

- Simulazione con particolari quasi maniacali
- Grafica ad alta risoluzione iperrealistica

- Tempi di attesa estenuanti
- Ma è effettivamente un gioco?

Versione PC

Assurde, per il tipo di programma, le richieste di hardware. Trascurando i 6 Mb di hard disk occupati (anche se ogni nuovo pesce o acquario ruberà altri 200 Kb), la scheda sonora consigliata, la VGA compatibile con le modalità VESA, è il microprocessore l'elemento più stressato. Un 386 a 40 MHz impiega circa 3 ore (!!) a completare l'animazione di un pesce. Le cose vanno molto meglio in presenza di un coprocessore matematico o di un 486 DX, riducendo i tempi a meno di 5 minuti nel caso di un 50 MHz.
Il risultato, comunque, è stupefacente, con un incredibile realismo delle animazioni, soprattutto in alta risoluzione.

K VOTO

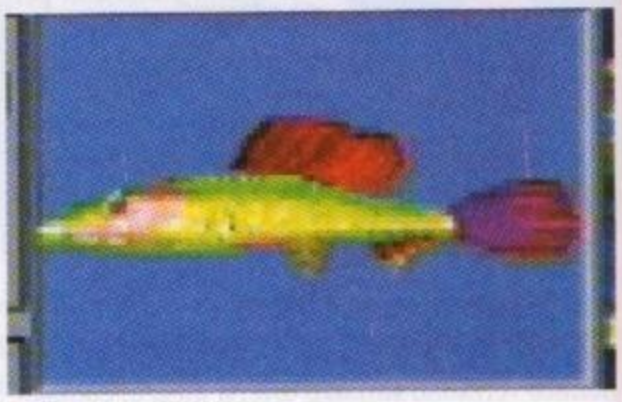
768 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Una recensione piuttosto imbarazzante. Ho trascorso la maggior parte del tempo concessomi a decidere se *El-Fish* fosse un gioco, uno screen-saver o un'aberrazione simulativa. L'unica convinzione che ho è che in nessuna delle tre ipotesi è un prodotto soddisfacente. Il software è tecnicamente impressionante e visivamente eccellente; resta da stabilire quali potrebbero essere i possibili acquirenti. Il tema, che definisco con un eufemismo originale, le esose richieste al sistema e la collocazione ibrida tra simulazione e screen saver limitano notevolmente la possibile diffusione di *El-Fish*. Stupendo da vedere, ma molto limitato da giocare, è un gadget dedicato a pochi (ed eccentrici) fortunati. La logevità è un parametro molto soggettivo, nel mio caso piuttosto limitata.

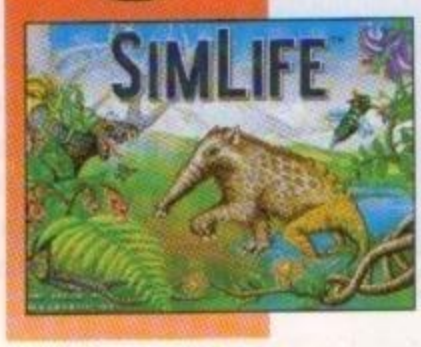
CURVA INTERESSE PREVISTO



nota bene

NB

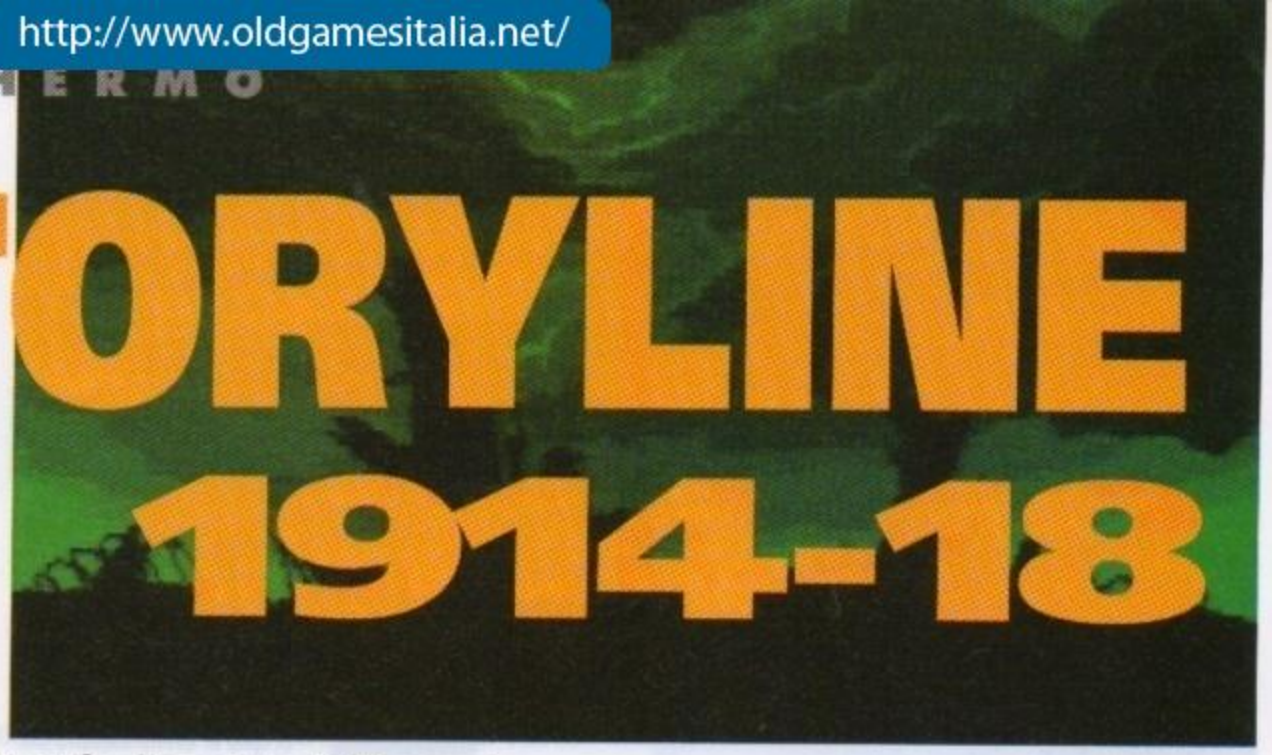
***El-Fish* ricorda lontanamente, per l'aspetto evolutivo della specie, *Sim Life*, ma non raggiunge lo spessore di questo titolo, né tantomeno può essere considerato un gioco in senso stretto. L'alternativa potrebbe essere cercata tra gli screen saver, come quelli della serie *After Dark* oppure della Origin. Si tratta però di una forzatura, dal momento che *El-Fish* non può essere considerato uno screen saver (il sistema non potrebbe gestirlo in multitasking) e non funziona sotto Windows.**
In effetti ci troviamo di fronte a un programma per la creazione di demo, sinora dominio incontrastato dell'ambiente pirata, con la qualità e la cura tipiche dei programmi Maxis.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HISTORYLINE 1914-18



Abbandonai i war game anni fa, disgustato dall'eccessivo peso del fattore casualità all'interno della simulazione, pur continuando a seguire con un certo interesse l'evoluzione del settore. *Historyline* mi ha fatto tornare il gusto per gli esagoni.

Da quando ho acquistato il lume della ragione, considero il dado come uno degli strumenti più diabolici e perversi concepiti dalla mente umana. Ancor più perverso considero il fatto che, nell'ambiente dei giochi da tavolo, questo subdolo cubetto possa decidere le sorti di intere armate, flotte, o compagnie di avventurieri. L'imponderabile assume una dimensione di primo piano, a scapito dell'aspetto strategico.

In *Historyline* la tattica è il fulcro di tutta la simulazione e la casualità, che non può mancare, è sapientemente calibrata e immersa nella struttura del gioco; si tratta di un'evoluzione di *Battle Isle*, con numerosi ritocchi e miglioramenti.

L'ambientazione è quella della grande guerra, terribile conflitto sinora a torto trascurato nelle simulazioni belliche, ricco di spunti stimolanti per gli aspiranti strateghi. Interessante l'introduzione, nella quale viene spiegato brevemente, ma con efficacia, il background storico della prima guerra mondiale, tutte quelle tensioni che si sono accumulate nei Paesi europei a partire dal governo del Bismark per esplodere con l'attentato di Sarajevo.

La simulazione avviene sotto forma di campagna; una volta scelta la mappa in cui affrontare il nemico verranno simulati diversi mesi di combattimenti. Ben 24 mappe vi separano dalla fine della guerra e, seguendo una precisa successione cronologica, verranno simulate anche nuove armi inventate nel corso del conflitto. Al termine di ogni battaglia verremo informati di tutti gli avvenimenti di interesse, alcuni dei quali visualizzati in forma pseudo-cinematografica, addirittura nel color seppia delle pellicole d'epoca. Un sistema di password gestisce l'accesso agli scenari avanzati, in aggiunta alla possibilità di salvare le partite su disco.

Grande cura è stata posta nella riproduzione delle caratteristiche geografiche e geologiche del territori, facilmente individuabili visivamente. Il complesso sistema di gestione degli spostamenti, vincolati dal terreno, garantisce il massimo realismo e una notevole immediatezza: selezionando un'unità verranno visualizzati con tinte più chiare gli esagoni in cui è possibile spostarsi, mantenendo peraltro una notevole leggibilità del territorio circostante. Strade e ferrovie consentono veloci spostamenti di truppe che però diverranno facili bersagli.

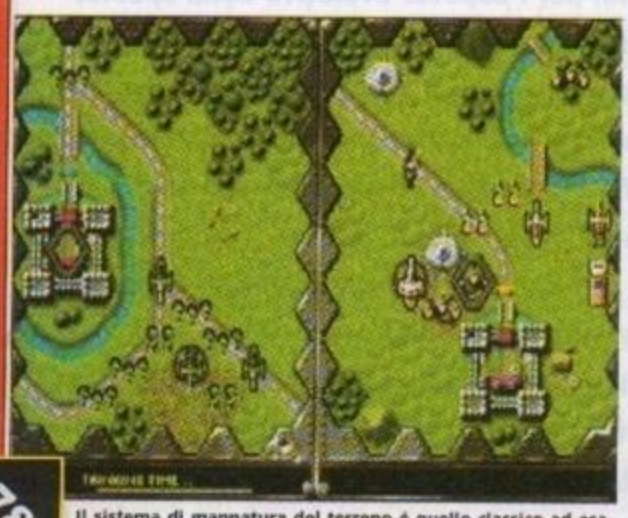
I comandi sono piuttosto intuitivi, anche se chi non è abituato a questo tipo di giochi potrebbe incontrare inizialmente alcune difficoltà

Sono stati riprodotti anche i fattori atmosferici, con risposte differenti di mezzi e truppe a seconda delle stagioni; chiaramente è più facile spostarsi sul terreno gelato che su quello fangoso, mentre accade esattamente il contrario quando si scavano trincee. I treni ad esempio, armi poderose, potrebbero incontrare notevoli difficoltà nei mesi invernali.

Nel corso della guerra saremo impegnati in scontri tradizionali ma anche in battaglie aeree e navali. In quest'ultimo caso influiranno la stazza delle imbarcazioni e la profondità dell'acqua.

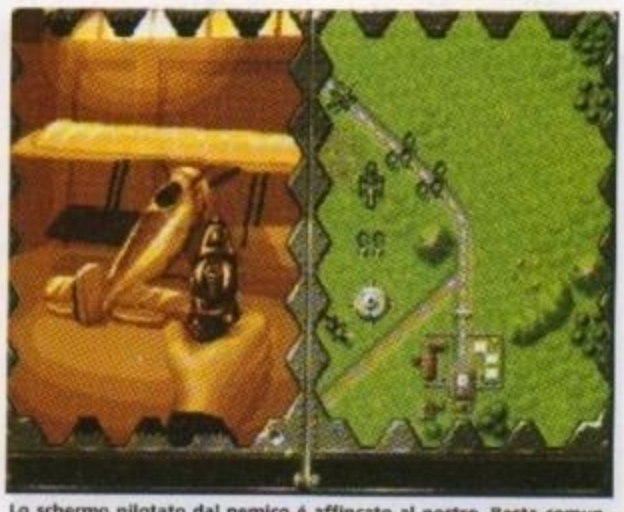
Tra i molti parametri da tenere in considerazione, troviamo il bilancio energetico di ogni singola unità e il livello di esperienza, che si sommano alle più tradizionali potenza e portata di fuoco. Un'unità sufficientemente esperta potrebbe attaccare con successo unità nemiche ben più potenti ma con esperienza inferiore.

L'aspetto tattico risulta essere fondamentale, e sorprende che i programmatori siano incappati in



Il sistema di mappatura del terreno è quello classico ad esagoni; molto definiti i particolari.

Periodicamente verremo informati degli avvenimenti più importanti. Un ottimo sistema per avere una visione d'insieme del conflitto.



Lo schermo pilotato dal nemico è affincato al nostro. Resta comunque sufficiente il campo visivo.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

I filmati riproducono le caratteristiche delle pellicole d'epoca.

Le caratteristiche di ogni unità sono fondamentali ai fini dell'organizzazione tattica.

Le scene animate relative ai sono ben realizzate e concedono qualche attimo di pausa agli strateghi.

alcune ingenuità come l'eccessiva importanza data ad alcune installazioni. Capita talvolta che l'occupazione di una fabbrica e la conseguente possibilità di utilizzo di tutto il materiale in essa contenuto falsi completamente l'esito di una battaglia. Fortunatamente ciò accade piuttosto raramente e spesso le perdite bilanciano i vantaggi ottenuti.

I comandi sono piuttosto intuitivi, anche se chi non è abituato a questo tipo di giochi potrebbe incontrare inizialmente alcune difficoltà. La simbologia utilizzata è quella consueta, ben conosciuta dagli esperti; molto utili gli schemi che mostrano tutte le informazioni sulle unità e la mappa completa del campo di battaglia.

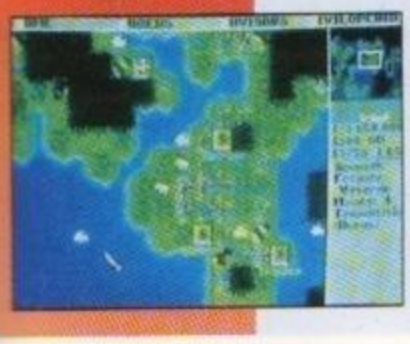
Ho particolarmente apprezzato la modalità per due giocatori, collegati in link seriale, via modem o sulla stessa macchina. Il gioco non viene diviso in mosse ma gli avversari possono gestire le unità indipendentemente, eliminando i tempi di attesa.

Grafica e sonoro sono sorprendenti per un war game: piacevole la riproduzione animata delle battaglie che offre qualche secondo di pausa tra una sessione tattica e l'altra, eccellenti gli intermezzi nei quali vengono rivissuti gli avvenimenti storici più salienti. L'audio è funzionale ma ben realizzato.

Ho molto apprezzato *Historyline 1914-18*, sia per l'ambientazione storica che per la simulazione, pur con la convinzione che ci sia lo spazio per ulteriori miglioramenti. Speriamo che questo titolo sia il primo di una lunga serie.

Alessandro Cattelan

Il primo titolo da tenere sott'occhio è *Battle Isle*, il gioco della Bluebyte da cui *Historyline* deriva. I miglioramenti sono numerosi, dal punto di vista tecnico per grafica ed accorgimenti visivi che rendono più agevole il controllo del gioco, dal punto di vista strutturale per la maggiore fedeltà della simulazione, per le dimensione del campo di gioco, più che raddoppiate, per le tipologie di unità, raddoppiate anch'esse. *Battle Isle* rimane comunque un'ottima alternativa per chi ama le ambientazioni fantascientifiche. Tra i concorrenti non possiamo dimenticare l'inossidabile *Civilization*, non un war game in senso stretto, ma inattaccabile sul trono di K parametro per le ineguagliate doti di vastità, complessità e fedeltà della simulazione. *Historyline* è superiore solo per la grafica e il sonoro, una volta tanto di marginale importanza per il tipo di gioco.



Genere Wargames
Casa BlueByte
Sviluppatore Interno

- Grafica e sonoro superiori alla media della categoria
- Grande peso dell'aspetto tattico
- Notevole aderenza ai fatti storici

- Scelte opinabili nei meccanismi di gioco

Versione PC

Per una volta la macchina non verrà spremuta al massimo. Bastano un 286 a 16 MHz, una VGA e 580K di memoria base liberi. Il tempo macchina richiesto dall'avversario computerizzato è limitato e in ogni caso sarà inferiore a quello impiegato da voi per stabilire una tattica coerente e impostare spostamenti e offensive. Buono il sonoro con la Soundblaster. Lo spazio occupato sull'hard disk è di quasi 7 Mb, piuttosto elevato per un war game. Dobbiamo peraltro considerare l'elevato numero di tipologie di unità manovrabili, la vastità e la varietà degli scenari e gli intermezzi grafici, sempre esosi per quanto riguarda la memoria di massa.

Versione Amiga

Annunciata. Dovrebbe essere perfettamente alla portata del computer Commodore, sia per potenza di calcolo che per gli effetti audio-video. Non è prevista una versione AGA.

K VOTO

903 PC

L'evoluzione della specie. Un ottimo war game, dove gli accorgimenti scenografici coronano perfettamente un gioco particolarmente curato. Discutibile la scelta del quartier generale come obiettivo principe che non rispetta del tutto la realtà storica: trascurando questa falla nel comparto strategico, la simulazione è molto ben fatta, varia (includendo scontri terrestri, navali e aerei) e completa. I diversi scenari assicurano una certa longevità, e considerando il tempo medio necessario per completarne uno, con ogni probabilità vi stancherete della prima guerra mondiale prima di averli visti tutti. Molto godibile la modalità per due giocatori, con una versione per due giocatori estremamente stimolante. Se vi era piaciuto *Battle Isle* non mancherete di apprezzare *Historyline 1914-18*.

CURVA INTERESSE PREVISTO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THE WALKER

Mancava davvero, a noi Amighisti, un sano sparatutto con cui sfogare le quotidiane nevrosi. Non so se *The Walker* possa rappresentare un nuovo standard, ma certamente non si possono negare i poteri terapeutici.

Schiacciando il pulsante destro del mouse potrete bloccare il mirino su un nemico e seguirlo automaticamente in tutte le sue mosse.

Ecco il dirigibile di fine livello: distruggerlo non è impossibile, ma è piuttosto difficile che arriviate fin qui a piena potenza di scudi.

La storia racconta di due eserciti eternamente in lotta tra loro, che viaggiano nel tempo e nello spazio, cercando di distruggere completamente la civiltà avversaria. Uno di essi ha seguito la filosofia della quantità (centinaia di soldati, decine di diversi mezzi corazzati micidiali), mentre l'altro ha decisamente puntato sulla qualità di un unico mezzo bellico: il Walker AG-9.

Si tratta di un bipode che ricorda da vicino i mezzi de *L'Impero Colpisce Ancora* e de *Il Ritorno dello Jedi*, negli scontri di Hoth e della foresta di Endor. Voi, il pilota, siete seduti nella testa corazzata del futuristico struzzo da guerra e avete a vostra disposizione due cannoni eccezionali, capaci di spazzare via nel giro di pochi secondi qualsiasi ostacolo vi si pari davanti. Il vostro mezzo è protetto da scudi di energia e si muove su due enormi zampe meccaniche che possono facilmente schiacciare, con un sol passo, un carro armato.

Dovrete affrontare, prima di poter tornare, vittoriosi e pluridecorati, in patria, quattro battaglie, situate in quattro periodi storici diversi: la Seconda Guerra Mondiale, una guerra cittadina dei giorni nostri, un livello industriale dalle atmosfere decadenti nella migliore tradizione Cyberpunk, e una guerra futuristica con mezzi degni di una puntata di Gundam.

Il gioco è stato realizzato tecnicamente al meglio: sullo schermo si muovono fino a 32 nemici contemporaneamente senza il minimo accenno di rallentamento, visualizzati con ben 90 tonalità di colore diverse.

Nonostante le incredibili capacità del vostro mezzo, non dovete illudervi che falciare soldati, evitare missili e saltare su carri armati sia un compito facile! I nemici sono talmente numerosi e intelligenti (l'IA degli avversari è stata molto curata dai designer della DMA) che vi daranno del filo da torcere fin dal primissimo scontro.

Viene in vostro aiuto un sistema di controllo decisamente innovativo che, pur sembrando macchinoso, si rivela dopo i primi minuti di pratica il migliore per questo tipo di gioco. Con i tasti cursore destro e sinistro potete muovere il Walker nelle rispettive direzioni, mentre con il mouse controllate il mirino (e di conseguenza la direzione in cui è puntato il muso); con il pulsante sinistro fate fuoco, mentre con il destro potete "fissare" il mirino su un bersaglio e continuare a fare fuoco fino a che questo non viene totalmente distrutto (il mirino, in questo caso, diventa rosso).

I nemici più comuni che potrete incontrare sono dei soldati rappresentati da sprite più piccoli di quelli di *Lemmings* ma altrettanto espressivi e ben realizzati. Naturalmente il sistema migliore per farli fuori è sventagliare a più non posso con i cannoni ma, date le dimensioni del vostro bipode da battaglia, potrete schiacciarne parecchi sotto i piedi (violento, nevvero? Pensate che il gioco è stato proibito in Germania proprio a causa delle sue cruente animazioni...Forse, in effetti, di violenza ne hanno già abbastanza).

Ogni livello ha ben otto nemici diversi tra cui carri armati e reggimenti di cavalleria nel livello della Seconda Guerra Mondiale fino a razzi corazzati e cingolati fantascientifici nel livello futuristico.

Cercate di muovervi continuamente avanti e indietro per evitare i colpi dei soldati e dei mezzi corazzati: alcuni di essi possono essere

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questi soldati muniti di deltaplano sono davvero fastidiosi: sono tanto piccoli che vi riuscirà difficile distruggerli alla prima ondata.

Ecco alcuni dei nemici più fantascientifici dello scenario: non lasciate loro il tempo di sparare: continuate a fare fuoco fino a farli a pezzi.

Il livello futuristico è ricco di mezzi corazzati alla "Guerre Stellari"; non fatevi impressionare, comunque, e trattateli come meritano.

Arrivare qui è davvero un'impresa, dato che si tratta del "mostro" alla fine del quarto livello. È veramente dura...Attenti ai rottami!

evitati stando molto vicini ai nemici, rimanendo sotto l'arco di tiro; per altri è assolutamente necessario allontanarsi per andare oltre la gittata delle armi. I vostri scudi diminuiscono gradualmente man mano che venite colpiti, andando da "Nominal" (cioè a piena potenza) a "Low" (bassi), a "Critical" (potenza minima) fino a "Destroyed" (completamente andati). Da quel punto in poi pochi colpi basteranno per distruggere il Walker.

Un'altra cosa a cui dovete prestare molta attenzione è la temperatura dei cannoni, che va anch'essa da "Nominal" a "Critical". Quando i cannoni si surriscaldano troppo, smettono automaticamente di sparare per evitare di saltare del tutto. È quindi preferibile lanciare delle rapide raffiche qua e là piuttosto che continuare a tenere premuto il pulsante sinistro del mouse senza sosta, come in un "comune" sparatutto.

Il gioco è stato realizzato tecnicamente al meglio: sullo schermo si muovono fino a 32 nemici contemporaneamente senza il minimo accenno di rallentamento, visualizzati con ben 90 tonalità di colore diverse. Gli scenari (ognuno accompagnato con effetti sonori diversi) si muovono su diversi livelli di parallasse (di cui la maggior parte sul pavimento che creano un ottimo effetto di prospettiva, anche se inferiore al mitico *Lionheart*).

Certamente è il gioco adatto (come già detto nell'introduzione) per sfogare tutte le nevrosi quotidiane: non c'è la minima interazione con i nemici, qui si tratta semplicemente di spazzarli via più velocemente possibile e andare avanti. Non ci sono neanche Power-Up o armi varie, e in questo, forse, sta anche il limite del gioco: alla lunga (data anche la sua incredibile difficoltà, riscontrabile fin dai primi livelli) potrebbe rischiare di diventare un po' monotono, pur rimanendo certamente uno degli sparatutto più originali e meglio realizzati per Amiga dai tempi di *Project-X* del Team 17.

Yuri Abietti

Genere Sparatutto
Casa Psygnosis
Sviluppatore DMA Design

- +Interfaccia comandi originale e funzionale
- +Realizzazione molto efficace
- +Grafica e sonoro piacevoli
- -Forse eccessiva difficoltà fin dai primi livelli
- -Rischia, dopo un po' di tempo, di risultare monotono

Versione Amiga

Il gioco risiede su due dischi non installabili (purtroppo) su hard disk e richiede un mega di RAM. La grafica e il sonoro utilizzano 780 K di memoria. *The Walker*, paradossalmente, gira quasi meglio su un 500 che su uno dei nuovi Amiga 1200, perché aumentando la velocità dei processore i nemici si lanciano contro il vostro mezzo da battaglia a una velocità folle, a cui è davvero difficile star dietro. La realizzazione tecnica del gioco è stata curata nei minimi dettagli e sia l'aspetto grafico (ben 81 frame di animazione solo per la testa del Walker) che quello sonoro sono godibilissimi (le urla dei paracadutisti colpiti in volo, ad esempio, danno molta soddisfazione).

K VOTO

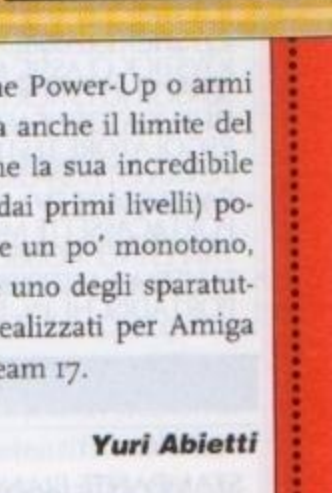
825 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Se siete degli amanti del genere sparatutto certamente non potete perdervi questo ultimo sforzo degli autori di *Lemmings*. La sete di sangue che vi ha accompagnato in guerre fantastiche e scontri stellari verrà completamente soddisfatta dagli effetti "splatter" e dal sonoro maligno di questo gioco duro e violentissimo. Se il vostro cuore non regge alla vista del sangue o se, più semplicemente, cercate qualcosa di meno lineare e più completo, vi consiglio di lanciarvi su altri prodotti (come il mitico *Chaos Engine* dei Bitmap). *The Walker* è un bel gioco, su questo non c'è dubbio, ma la profondità di gameplay non è eccezionale, anche rispetto a un genere che, nella maggior parte dei casi, coinvolge più i riflessi che l'attività cerebrale.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Se vi piacciono gli sparatutto vi consigliamo sicuramente il mitico *Project-X*, già citato nel testo, che molto deve al *Gradius* di Nintendiana memoria. In questo capolavoro Team 17, tuttavia, non è così facile e automatico proseguire nel gioco: la scelta delle armi e persino dell'astronave con cui affrontare un livello particolarmente difficile è assolutamente fondamentale. Se, invece, siete stanchi del solito sparatutto fantascientifico e preferite uno scenario più originale, vi segnaliamo sicuramente *Agony*, sempre della Psygnosis, che oltre a essere forse l'unico sparatutto fantasy degno di questo nome per Amiga, ha anche una delle colonne sonore più accurate e strepitose di tutti i tempi, una vera gioia per le orecchie, oltre che per gli occhi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION

PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023

SCONTI PER RIVENDITORI CASH & CARRY

COMMODORE - AMIGA

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
AMIGA 1200	**L. 749.000**
AMIGA 600	L. 530.000
AMIGA 600 CON HARD DISK 40 MB	**L. 749.000**
MONITOR COLORE PER AMIGA	L. 450.000
CDTV COMMODORE	L. 849.000
AMIGA 2000 2.0	L. 1.200.000
MODULATORE AMIGA	L. 49.000
ESPANSIONE 512K C/CLOCK AMIGA	L. 65.000
ESPANSIONE I MB AMIGA 600	L. 119.000
ESPANSIONE I.5 MB AMIGA 500	L. 179.000
ESPANSIONE 2 MB AMIGA 500	L. 220.000
DRIVE ESTERNO AMIGA	L. 140.000
HARD DISK AMIGA 20MB / 40MB da	L. 690.000
MODEM AMIGA da	L. 275.000
SCANNER AMIGA	L. 350.000
DIGITALIZZATORE AMIGA	TELEFONARE
VIDEOGENLOCK	L. 450.000
INTERFACCIA MIDI AMIGA	L. 35.000
KICKSTART I.3 AMIGA 500	L. 69.000
KICKSTART I.3 AMIGA 600	L. 79.000
KICKSTART 2.0	L. 89.000
MOUSE AMIGA / OTTICO	L. 85.000
ALIMENTATORE AMIGA POTENZIATO	L. 89.000
COPRICOMPUTER AMIGA 600	L. 15.000
KIT 4 JOYSTICK AMIGA	L. 25.000
MOUSE SELECTOR (DEVIATORE JOYSTICK / MOUSE)	L. 29.000
BOOT DFI (SCAMBIA DRIVE I/0 AMIGA)	L. 19.000
TURBO PEDAL (PEDALIERA SIMULATION)	L. 39.000
DISCHI 3"½ DF - DD E 5"¼ DF - DD da	L. 1.000
GIOCHI E PROGRAMMI da	L. 10.000

Sono ancora disponibili tutti gli accessori, giochi, programmi e periferiche per Commodore 64

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
JOYSTICK BEP BOP MANUALE	L. 10.000
JOYSTICK BEP BOP CON AUTOFIRE	L. 15.000
JOYSTICK BEP BOP MICROSWITCHES	L. 25.000
JOYSTICK CLASSIC AUTOFIRE IMP. ANATOMICA	L. 15.000
JOYSTICK CLASSIC MICROSW. IMP. ANATOMICA	L. 10.000
SENSOR JOYSTICK DIGITALE C64/AMIGA	L. 30.000
DUPLICATORE CASSETTE PER C64	L. 10.000
REGOLATORE TESTINE PER REGISTRATORE C64	L. 10.000
PENNA OTTICA-GRAFICA C64 E AMIGA CON PROGR.	L. 20.000
CAVO SCART TV MONITOR PER C64 E AMIGA da	L. 10.000
PORTACASSETTE MULTIBOX COMPONIBILI	L. 3.500
TAPPETINO MOUSE ANTISTATICO	L. 12.000
SCHERMO ANTIRIFLESSO / MONITOR	L. 20.000
PORTADISCHI 3"½ E 5"¼ IN VARIE MISURE da	L. 4.500

STAMPANTI

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
STAMPANTE BIANCO / NERO AMIGA - PC	L. 350.000
STAMPANTE COLORE AMIGA - PC	L. 490.000
STAMPANTE 24 AGHI COLORE AMIGA - PC	L. 850.000
NASTRI PER STAMPANTI DI TUTTE LE MARCHE	TELEFONARE

RIPARAZIONI COMPUTER
COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri:
02/6128240 - 02/66016401
oppure scrivete al nostro indirizzo.
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 dalle 14.00 alle 18.30

CONFIGURAZIONI PC

286 16 MHZ - 1 MB
- 1 DRIVE 3½ 1.44
- TASTIERA ITALIANA
- SCHEDA VGA
- MONITOR VGA COLORE

L. 1.190.000

386 SX 33 MHZ - 2 MB
- 1 DRIVE 3½ 1.44
- TASTIERA ITALIANA
- SCHEDA VGA
- MONITOR VGA COLORE
- HARD DISK 40 MB

L. 1.690.000

386 DX 40 CACHE 64 K - 4 MB
- 1 DRIVE 3½ 1.44
- TASTIERA ITALIANA
- SCHEDA VGA SUPER 1 MB
- MONITOR SUPER VGA 1024 x 768 COLORE
- HARD DISK 105 MB

L. 2.490.000

486 DX 33 MHZ - 4 MB
- 1 DRIVE 3½ 1.44
- TASTIERA ITALIANA
- SCHEDA VGA SUPER 1MB
- MONITOR SUPER VGA 1024 x 768 COLORE
- HARD DISK 105 MB

L. 3.290.000

486 DX 50 CACHE 256 K
- 1 DRIVE 3" ½
- TASTIERA ITALIANA
- SCHEDA VGA SUPER1MB
- MONITOR SUPER VGA 1024 x 768 COLORE
- HARD DISK 105 MB

L. 3.690.000

GIOCHI E PROGRAMMI SEMPRE NUOVI PER PC TELEFONARE PER LISTINO PREZZI

ACCESSORI PC

- MONITOR SVGA COLORE
- HARD DISK 40 - 52 - 80 - 120 - 200 MB
- DRIVE INTERNI / ESTERNI 3" ½ E 5" ¼
- SCHEDE GRAFICHE VGA, SVGA
- MOUSE
- TAVOLETTE GRAFICHE
- MODEM
- SCANNER
- STAMPANTI B/N E COLORE
- COPROCESSORI
- SCHEDE SONORE SOUND BLASTER

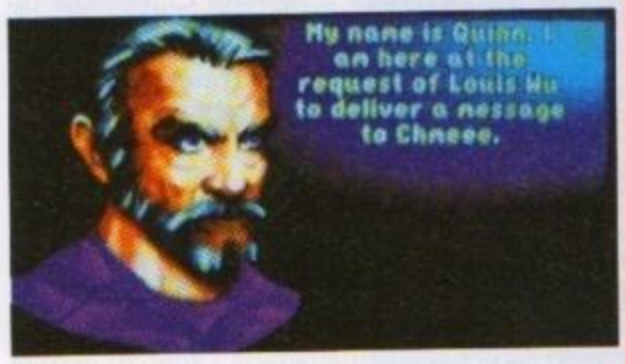
PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RINGWORLD
Revenge of the Patriarch

Le avventure, grazie ai progressi tecnologici che hanno permesso a ogni videogiocatore di utilizzare computer potenti e veloci, stanno diventando sempre più sofisticate. Ci troviamo di fronte a dei veri e propri film, con tanto di sceneggiatura e colonna sonora. E il nuovo gioco della Tsunami non è certo da meno...

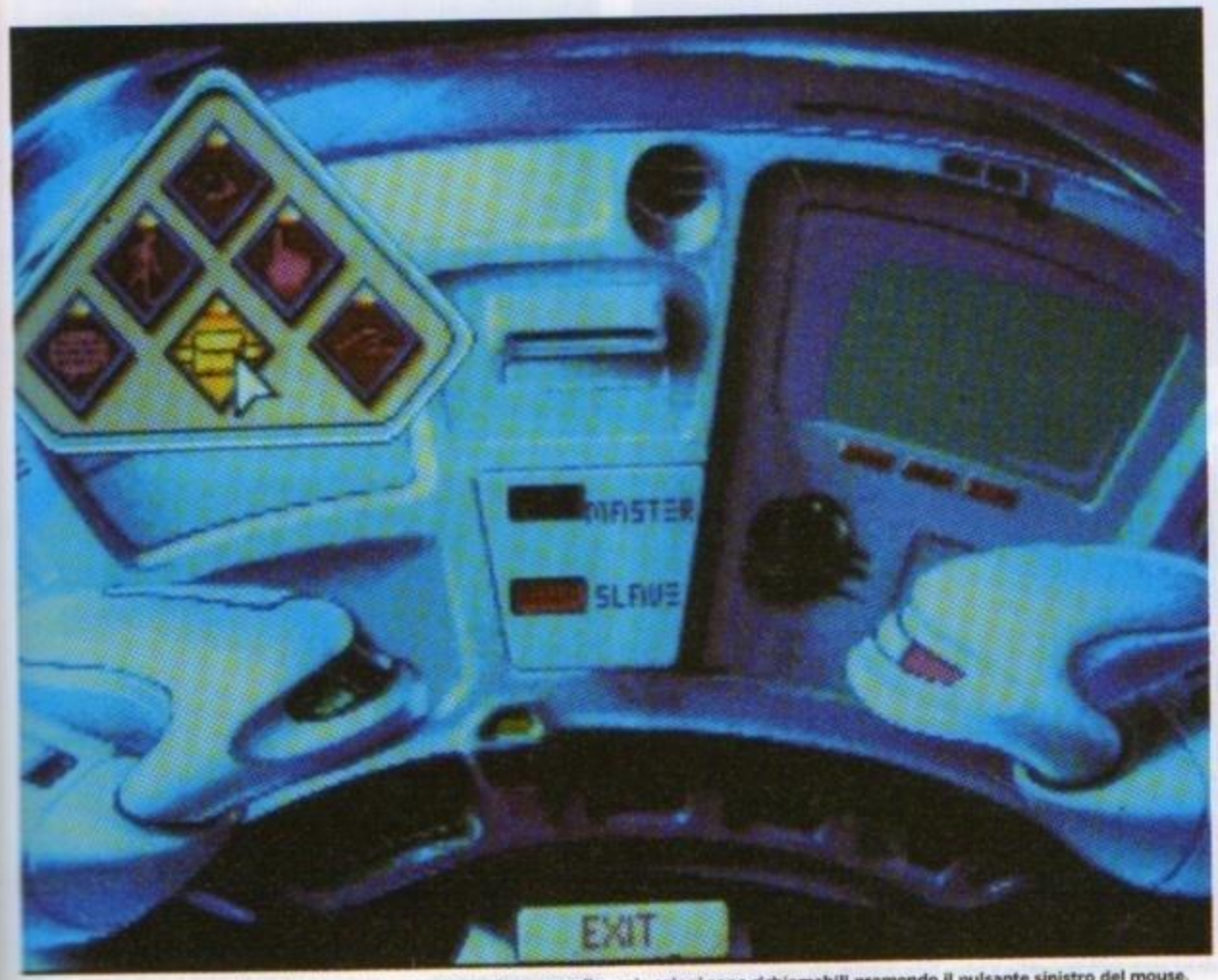


Ringworld è davvero superbo. La prima impressione è quella di un'avventura colossale, studiata fin nei più piccoli particolari, più simile a un film interattivo che a un semplice gioco. Le splendide inquadrature, la completezza del commento sonoro, la pulizia delle voci e dei suoni digitalizzati fanno pensare a un prodotto nato in uno studio cinematografico. Chi si è esaltato nel vedere film come "Guerre Stellari" o "Galactica" non potrà non apprezzare (magari con una certa nostalgia e una piccola sensazione di dejà vu) le situazioni e le sequenze animate di questa avventura.

La grafica è molto ben realizzata e dettagliata, e le animazioni sono dei veri e propri capolavori. I primi piani dei personaggi sono di grande impatto visivo.

Per chi non l'avesse ancora capito, *Ringworld* è un'avventura fantascientifica, ispirata a una serie di libri di Larry Niven che ha riscosso un notevole successo. Ma diamo un'occhiata alla storia: la popolazione della Terra e quella di Kzin (un pianeta abitato da esseri intelligenti simili a tigri) sono legate da un consolidato rapporto d'amicizia che ha ormai fatto dimenticare le passate guerre tra i due popoli. Sono passati vent'anni dal ritorno di Louis Wu - un terrestre - e Chmeee - uno kzinti - dal pianeta Ringworld. Durante la loro esplorazione hanno avuto modo di conoscere i Puppeteer, una razza molto avanzata che ha svelato loro preziose conoscenze per la costruzione di una nuova velocissima astronave, la Hyperdrive II.

Purtroppo sono anche venuti a conoscenza di un esperimento genetico segreto dei Puppeteer, consistente nell'accentuare alcune caratteristiche dei terrestri e degli Kzin. Con questo esperimento i primi sono stati resi più fortunati mentre i secondi più mansueti. Sentendo questa notizia i terrestri intensificano i loro rapporti con i Puppeteer (un'umanità più fortunata è sempre un grande guadagno) mentre i



L'interno della moto a reazione. Le icone che permettono l'accesso alle varie azioni sono richiamabili premendo il pulsante sinistro del mouse.

Ringworld è circondato da una barriera che impedisce all'atmosfera di dissolversi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

kzinti - e in particolar modo il loro sovrano - accecati da questa rivelazione decidono di mettere a punto un piano di vendetta. Iniziano così la costruzione di un'astronave identica alla Hyperdrive II, ma dotata di un pesante armamento, con l'intenzione di distruggere la razza dei Puppeteer e Chmee che considerano ormai, anche se innocente, un traditore.

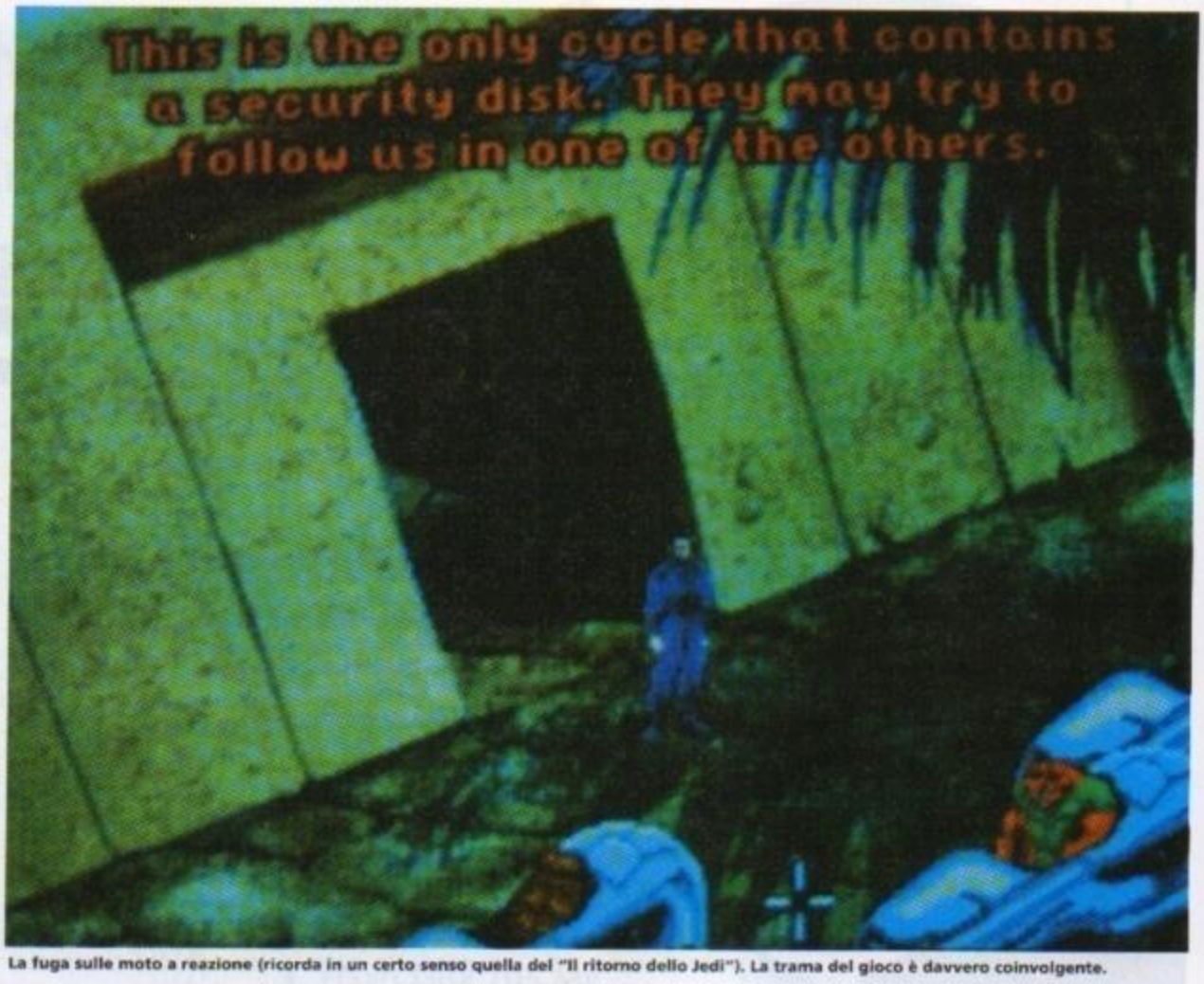
Il giocatore veste i panni di Quinn, un mercenario amico di Louis Wu che ha avuto l'ordine di avvertire Chmee del pericolo. Non lo troverà (sembra sparito misteriosamente) ma al suo posto conoscerà il figlio di Chmee che diventerà suo alleato. I due decidono quindi di rubare l'Hyperdrive II per cercare di sventare il diabolico piano del patriarca di Kzin.

La grafica è molto ben realizzata e dettagliata, e le animazioni sono dei veri e propri capolavori. I primi piani dei personaggi - mostrati quando parlano per accentuare certe riposte o osservazioni, secondo un preciso schema narrativo tanto caro alla cinematografia - sono di grande impatto visivo.

Il sonoro accompagna degnamente il gioco, sottolineando con maestria le diverse situazioni (pericolo, tensione, tranquillità) senza mai risultare fastidioso o troppo ripetitivo - a patto, naturalmente, che abbiate una scheda audio.

L'interfaccia, essenziale e molto intuitiva, permette di eseguire le azioni classiche (spostarsi, esaminare, usare un oggetto, usare l'inventario) tramite una piccola finestra che compare con la pressione del pulsante destro del mouse (indispensabile), mentre il pulsante sinistro viene utilizzato per confermare e per passare alle scene successive (quando si è letto tutto il testo sullo schermo, ad esempio).

Gli enigmi che si incontrano inizialmente sono molto semplici e servono più che altro a tenere impegnato il giocatore nella prima lunga fase, che altro non è che una sorta di enorme introduzione. Man mano che si procede nel gioco la storia diviene sempre più complessa e articolata e i problemi aumentano di difficoltà, ricordando al giocatore che non sta solamente guardando un film ma sta cercando di risolvere un'avventura. La ricchezza di particolari, l'immensa quantità di sequenze animate e la tecnica degna di un regista cinematografico ha però un piccolo difetto: esteticamente il gioco è un capolavoro, ma la giocabilità ne risente leggermente.



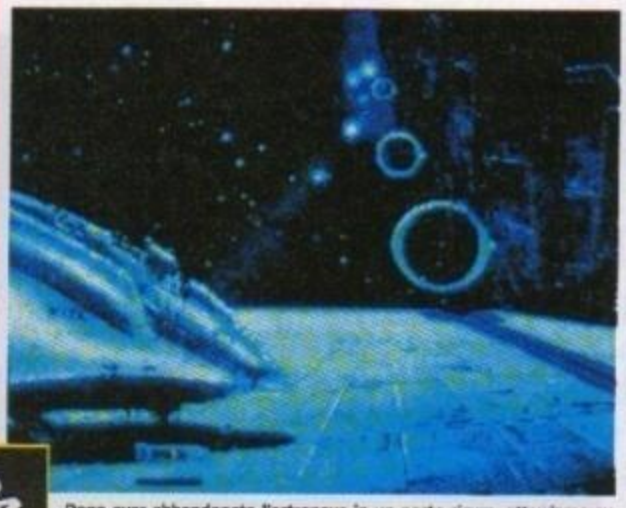
La fuga sulle moto a reazione (ricorda in un certo senso quella del "Il ritorno dello Jedi"). La trama del gioco è davvero coinvolgente.

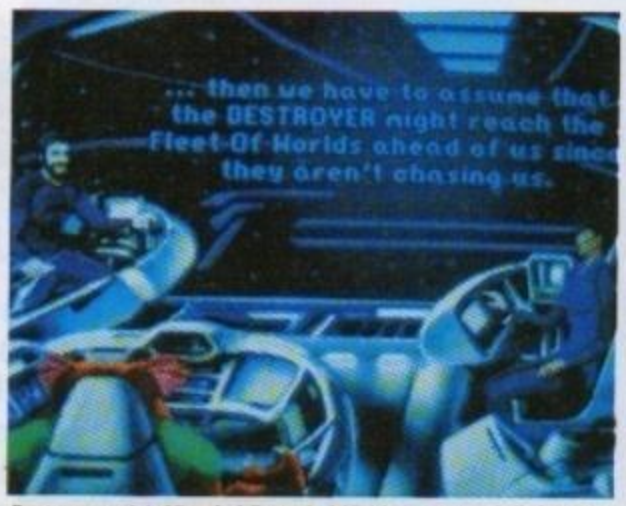
Il gioco è molto vasto e i problemi da risolvere sono tanti ma la percentuale di cose da fare in rapporto alle cose da guardare è troppo esigua.

Il povero avventuriero, da sempre abituato a dover risolvere montagne di enigmi prima di poter accedere ad un'ulteriore locazione o di vedere un seppur piccolo sviluppo nella storia, si sente limitato, pilotato, quasi uno spettatore a mani legate in questa splendida gabbia dorata con cui vorrebbe (ma non può) interagire maggiormente. La potenzialità di *Ringworld* è enorme ma a guadagnarci è l'esteriorità, non il contenuto. Nessun avventuriero accetta di buon grado di vedere centinaia di sequenze animate, per quanto belle siano, senza poter anche risolvere centinaia di enigmi. Del resto è difficile che chi risolve un'avventura torni a giocarla nuovamente, figuriamoci se c'è anche poco da fare!

Intendiamoci, il gioco è molto vasto e i problemi da risolvere sono tanti ma la percentuale di cose da fare in rapporto alle cose da guardare è troppo esigua.

Ancora una considerazione, scaturita dall'esame delle confezione. Riguarda la frase "trama interattiva in cui le scelte del giocatore determinano il progredire dell'avventura". Non gridate al miracolo: *Ringworld* non si discosta molto dallo schema di molte altre avventure, se fate la scelta sbagliata morirete o rimarrete bloccati nel gioco. Se invece si riferisce alla possibilità di affrontare i problemi in maniera diversa anche qui nulla di nuovo sotto il sole (interattivo?): come ogni avventura che si rispetti (?) *Ringworld* farà di tutto per reinserirvi nel "binario" giusto e farvi così prendere la stessa strada (che ve ne siate accorti oppure no...).


Dopo aver abbandonato l'astronave in un posto sicuro, atterriamo su Ringworld con la capsula. Notare le belle inquadrature del gioco.



Dopo aver convinto Miranda della pazzia del Patriarca, ecco una bella foto ricordo sul ponte della Hyperdrive II prima della partenza alla volta di Ringworld.

L'Hyperdrive II e la Destroyer a confronto. Per ora l'unica difesa è la fuga ma ci saranno tempi migliori...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

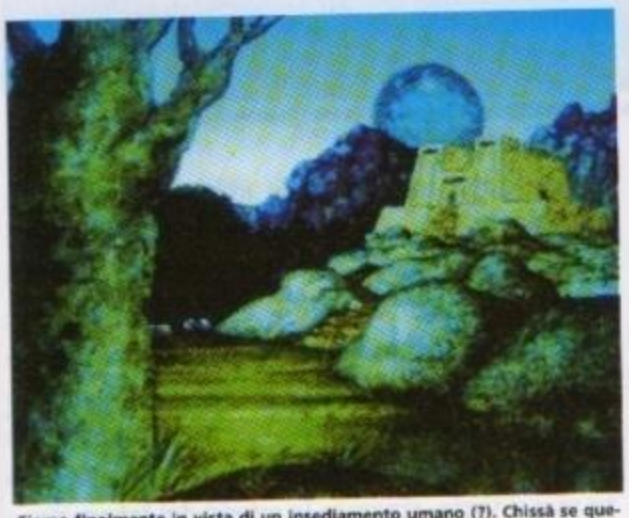
UN LIBRO SU COMPUTER

Ringworld **non è certo la prima avventura che si ispira ad un libro (basti pensare a *Gateway* che si rifà ai romanzi di Pohl) ma è certo uno dei pochi giochi che ha meritato il plauso dell'autore del libro originario. Larry Niven, nato a Los Angeles il 30 aprile 1938, ha vinto nel 1970 i premi Hugo e Nebula con Ringworld e dichiara: "Ci ho pensato fin dall'inizio...doveva esserci un terzo libro su Ringworld ma doveva essere su computer. *Revenge of the Patriarch* è il seguito dei primi due libri...Sono contento che sia così vasto". La Tsunami non può che essere contenta di questa affermazione...o forse, visto che in ogni confezione del gioco è inserita una copia del libro, anche Niven ha avuto la sua bella convenienza?**

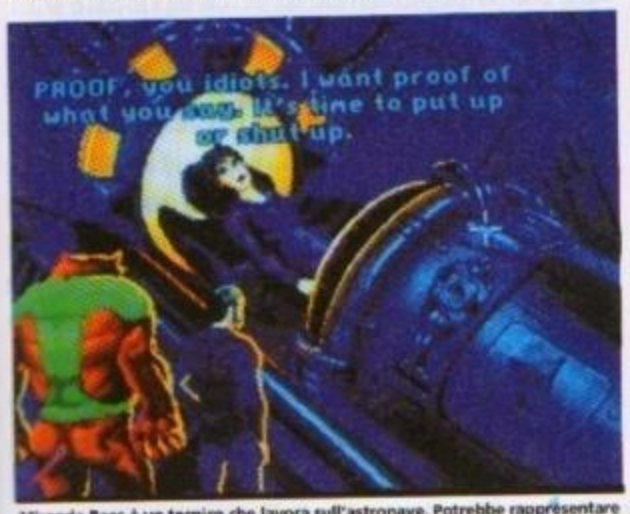
In conclusione *Ringworld* è un gioco ben realizzato che farà sicuramente felici gli amanti della fantascienza ma che lascerà forse un po' delusi gli avventurieri che privilegiano la libertà di azione e la quantità di enigmi alla veste grafica ed estetica del gioco.

In quanto alla longevità non ci resta che augurarci che il sottile senso di frustrazione che pervade il giocatore dopo essersi accorto di aver giocato per mezz'ora, avendo risolto un paio di semplici enigmi, non lo porti a stancarsi troppo presto di quest'avventura. Se dovesse succedere, può sempre consolarsi leggendo il libro di Larry Niven incluso nella confezione.

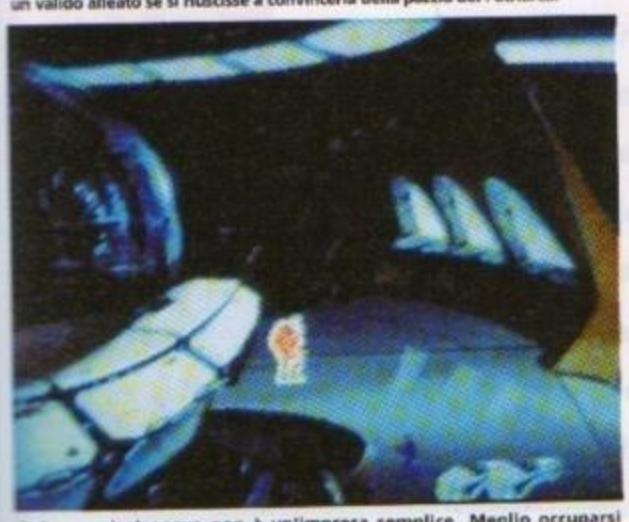
Marco Andreoli



Siamo finalmente in vista di un insediamento umano (?). Chissà se queste creature potranno darci delle informazioni su Chmeee e Louis Wu?



Miranda Rees è un tecnico che lavora sull'astronave. Potrebbe rappresentare un valido alleato se si riuscisse a convincerla della pazzia del Patriarca.



Rubare un'astronave non è un'impresa semplice...Meglio occuparsi degli inseguitori a suon di laser!

Genere Avventura
Casa Accolade
Sviluppatore Tsunami

- Grafica eccellente con ottime sequenze animate.
- Impostazione di stile cinematografico.

- Enigmi iniziali troppo semplici.
- Si guarda troppo e si gioca poco.

Versione PC

Ringworld **occupa circa 9,5 Mb sull'hard disk, una quantità di spazio accettabile se pensiamo a quello "divorato" da avventure recenti tipo *King's Quest VI*, ad esempio (20 Mb!). Il gioco, dotato di una grafica eccellente, utilizza la VGA a 256 colori e supporta le solite schede audio (AdLib, Sound Blaster, Roland e Pro Audio Spectrum) consigliabili in quanto il sonoro è davvero valido. Sono inoltre indispensabili il mouse, 640K di RAM (di cui 590K liberi!) e il DOS 5.0 o superiori. *Ringworld* gira preferibilmente sui 386 ma può anche essere giocato (con molta pazienza) su un 286 a 12 MHz.**

K VOTO

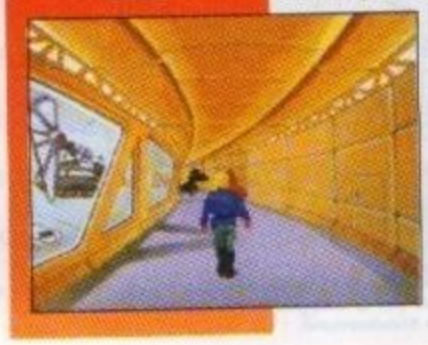
890 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ringworld **è un'avventura veramente molto bella, piacevole da giocare e da guardare. Grazie alla lunga introduzione in cui è necessario risolvere solamente qualche semplice enigma, è consigliata anche ai giocatori meno esperti (che almeno non resteranno bloccati dopo cinque minuti). La superba presentazione fa si che si possa entrare facilmente nel cuore dell'avventura, attestando la curva di interesse su livelli molto alti. La trama avvincente garantisce al gioco un'ottima longevità, intaccata solo da una leggera frustrazione che pervade gli avventurieri più intraprendenti. Se il gioco avesse avuto qualche enigma in più (specialmente all'inizio) sarebbe stato un vero e proprio capolavoro.**

CURVA INTERESSE PREVISTO

Un'altra recente avventura di fantascienza che appartiene però al genere comico, molto lontano dallo stile austero e preciso di *Ringworld*, è *Space Quest V*. Gli enigmi (davvero numerosi) non sono del tutto logici ma la storia è un vero spasso. Consigliato a chi voglia prendersi una bella vacanza dalle avventure troppo serie - e a volte noiose - e farsi un paio di risate. Chi invece preferisce qualcosa di più serio, potrebbe provare *Gateway*. Anche questa avventura della Legend, ispirata ai romanzi di Frederick Pohl, ha un'ambientazione fantascientifica. L'interfaccia, invece, è molto diversa, in quanto *Gateway* utilizza diverse finestre - una per la grafica, una per il testo, una per l'input (che può essere anche manuale) e così via - mentre *Ringworld* si presenta in maniera più omogenea (e moderna). Gli enigmi sono splendidi e il gioco è consigliato a chi prende le avventure molto seriamente.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TRANSAR

Attenzione, in partenza dal binario sei l'espresso Transarctica con destinazione da definire. La redazione consiglia di munirsi di indumenti pesanti e di tanta, ma tanta pazienza.

Questo signore è il capo delle nostre spie. Bisogna avere i soldi per utilizzarle, ma possono rivelarsi utili.

Finalmente, dopo anni di dura gavetta al servizio della più autorevole compagnia ferroviaria mondiale, Darren ce l'ha fatta: gli viene infatti concesso il comando del Transarctica, imponente treno mercimilitarpasseggeri, ecc.. ecc.., con lo scopo di attraversare le immense e desolate Terre del Nord, alla ricerca di soldi e fama.

Ma, come già sapete, le cose non sono mai così facili come sembrano (specialmente nei videogiochi), così il nostro Darren dovrà superare notevoli difficoltà prima di poter fieramente affermare di comandare un "signor treno". Già, ma in cosa consiste il gioco? Come avrete sicuramente capito, il Capitano Darren non è altro che il giocatore, in cerca di scambi di merce vantaggiosi tra stazione e stazione.

Transarctica possiede una discreta profondità che, con il passare del tempo, invoglia a continuare l'esplorazione del territorio

Lo schermo di gioco principale è costituito da una bruttissima mappa vista dall'alto, che segue il lento spostamento del vostro mezzo attraverso l'intricatissima rete ferroviaria, con uno scrolling assolutamente scattoso. Da questo schermo potrete anche azionare gli scambi ferroviari, far partire il treno, deciderne il senso di marcia e accedere ai sottoschermi della locomotiva, del vostro alloggio e della carrozza operativa.

Dalla locomotiva si può controllare la velocità del treno, la pressione e temperatura della caldaia, ed eventualmente alimentarla con il carbone disponibile.

L'alloggio del comandante permette di controllare la situazione del treno, salvare la posizione di gioco e abbandonarlo facendo suicidare il capitano con la pistola pronta per l'uso. Dalla carrozza operativa potrete accedere alla mappa, mandare in avanscoperta un esploratore, per controllare l'effettiva sicurezza del tragitto oppure assoldare delle spie (sempre che ne disponiate) per cercare notizie utili in tutto il territorio.

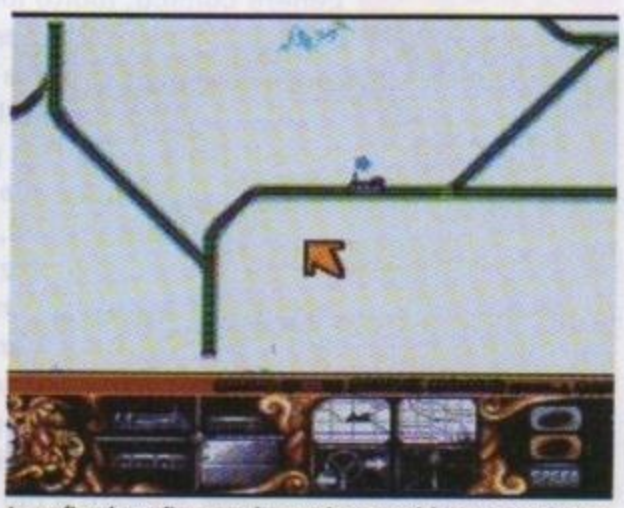
In ogni carrozza potrete inoltre ricevere dei messaggi che vi informano della scoperta di nuovi giacimenti carboniferi, nel qual caso conviene raggiungerli per evitare di "restare a secco" in pieno deserto nordico.

Lungo il tragitto vi potrete imbattere nei treni dell'Unione Vichinga e assaltarli per impadronirvi della loro mercanzia, oppure cadere nelle imboscate dei loro predoni.

Nel vostro viaggio vi capiterà di percorrere binari che finiscono tragicamente ai bordi di un crepaccio: se possedete l'incredibile forza animale dei mammuth e abbastanza binari (comprati in stazione) potrete tentare di costruire un ponte; in ogni caso i mammuth sono un ottimo investimento perché si comportano egregiamente anche in battaglia.

In ogni stazione in cui vi fermerete potrete compiere delle operazioni diverse a seconda della città in cui vi trovate: acquistare e vendere merci varie, riparare le avarie del treno, parlare con la popolazione in cerca di notizie utili o comprare nuove carrozze. Ci sono diversi tipi di carrozze che vi permettono di aumentare le dimensioni e la potenza del Transarctica: il vagone carbonifero che aumenta la quantità di combustibile accumulabile e quindi anche l'autonomia di viaggio; il vagone merci, come la cisterna, vi permette di comprare più materie prime e di incrementare i vostri guadagni; la serra viaggiante fornisce cibo per tutti i vostri uomini; la prigione trasporta i detenuti da un penitenziario all'altro; il vagone-caserma è destinato ai soldati che possiamo reclutare lungo il viaggio; la carrozza del bestiame tra-

Nella schermata della caldai possiamo controllare la temperatura dell'acqua e la pressione.

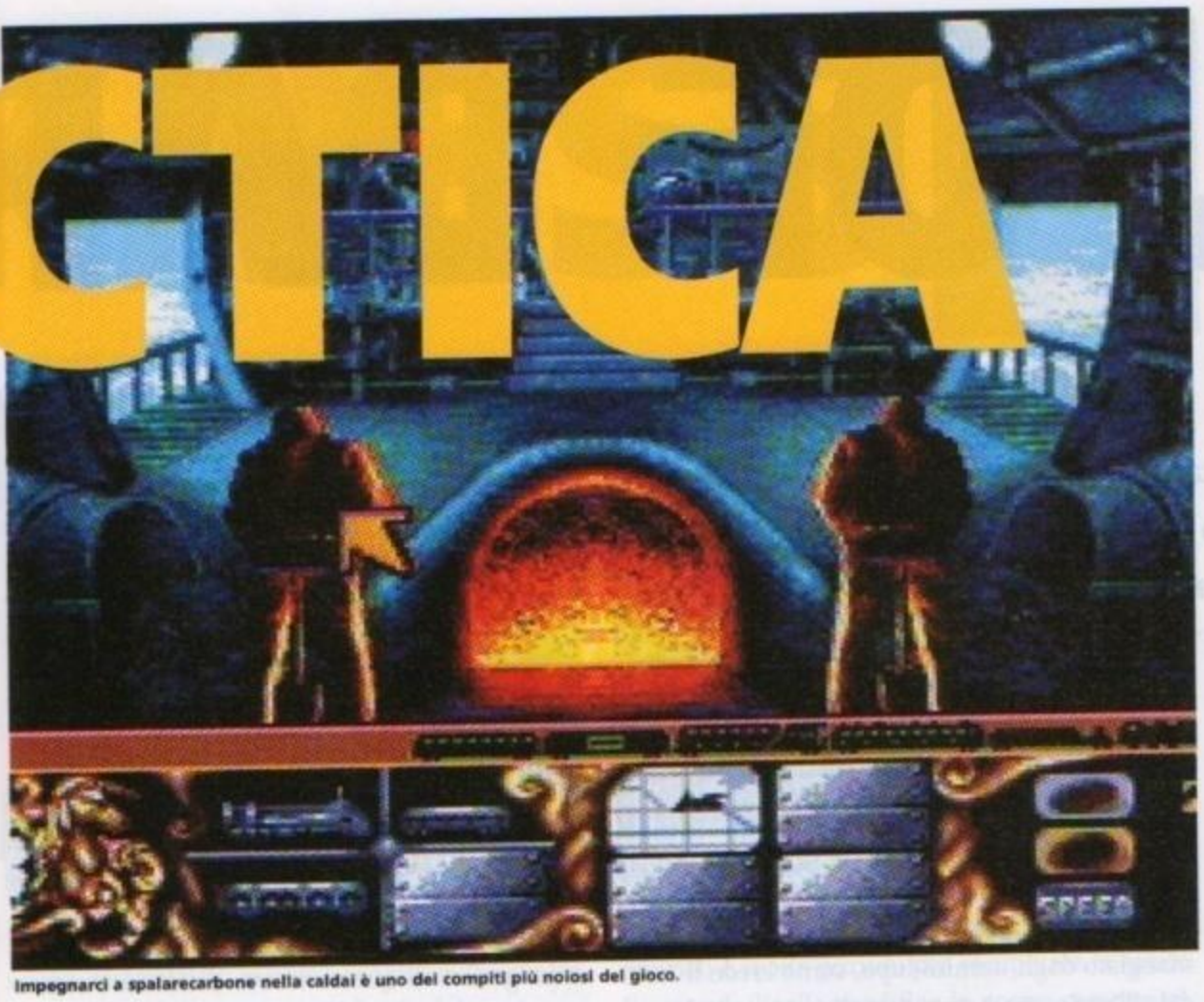

La grafica che vediamo per la maggior parte del tempo non è certo esaltante, ma bisogna accontentarsi.

Quella pistola che vedete sul tavolo è pronta per noi. Quando le cose non vanno bene possiamo sempre spararci!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TICA



Impegnarci a spalarecarbone nella caldaia è uno dei compiti più noiosi del gioco.

sporta i mammuth, mentre è possibile difendersi dagli attacchi dei predoni siberiani con una carrozza blindata fornita di mitragliatrice.

Potrebbe suonare monotono visto che il gioco è tutto qui, ma non fatevi ingannare: *Transarctica* possiede una discreta profondità che, con il passare del tempo, unita all'evolversi delle situazioni, invoglia a continuare l'esplorazione del territorio.

L'unico aspetto veramente negativo è l'implementazione: la grafica è insufficiente, a parte alcune scene statiche accettabili; il sonoro è praticamente inesistente, fatta eccezione per pochi effetti sonori che sarebbe meglio dimenticare, e in alcune situazioni il programma rivela le sue lacune nella temporizzazione del movimento degli sprite, ma questo non influisce più di tanto sul gioco.

Dopo mesi di viaggio (non vi preoccupate: il territorio è abbastanza esteso) e di compravendita avrete raccolto un bel gruzzoletto e sarete a guida di un treno dalle epiche dimensioni e temuto da tutti (perché, se ancora non l'avete capito, il Transarctica è sì un mercato ambulante, ma è pure una pericolosa macchina da guerra).

Paolo Verri

Genere Strategia
Casa Silmarils
Sviluppatore Interno

- Semplice ed immediato
- Discreta profondità
- Intuitivo controllo via mouse

- Grafica mediocre
- Sonoro scadente
- Mancanza di azione
- Lento

Versione Amiga

Il gioco richiede 1 Mega per funzionare e risiede su due dischi che vengono scambiati una sola volta, successivamente la spia si accenderà a ogni stazione visitata e comunque per brevi attimi. La grafica è insufficiente, a parte alcune immagini statiche comunque abbastanza ripetitive. È degno di nota lo schermo principale di gioco veramente povero e mai realizzato, che scorre a scatti come mai mi era capitato di vedere prima. Il sonoro si limita ad alcuni effetti che eliminerete subito.

K VOTO

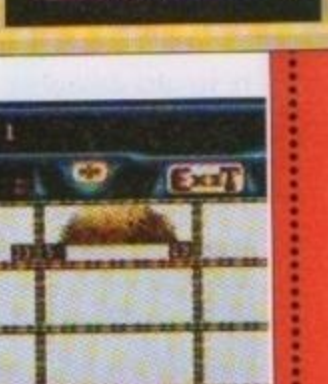
670 AMIGA

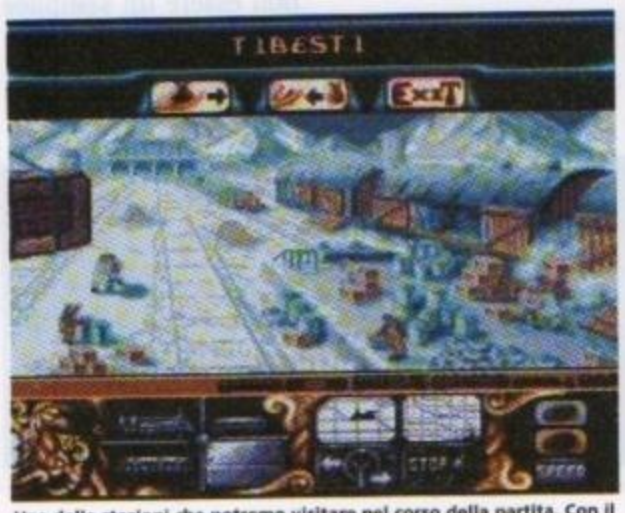
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Transarctica non brilla certo per le sue qualità tecniche e neppure per l'originalità dello schema di gioco, ma bisogna ammettere che il fattore K è discreto. Potrete andare avanti ad esplorare terre nuove e a condurre affari per un bel pezzo, anche se bisogna dire che si sente la mancanza di una meta concreta che gioverebbe alla longevità del prodotto.
Inoltre la lentezza del programma in alcuni punti è fastidiosa, specialmente nei tragitti lungo la mappa che, in definitiva, è il cuore del gioco.

CURVA INTERESSE PREVISTO





Una delle stazioni che potremo visitare nel corso della partita. Con il mouse possiamo selezionare le varie opzioni.

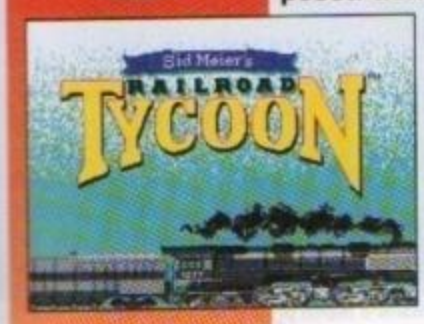
Arrivati a destinazione possiamo acquistare le merci che hanno i prezzi più favorevoli.

Una bella inquadratura del nostro bestione. Il design del Transarctica è davvero azzeccato.

nota bene

Se l'aspetto di questo gioco che preferite è il fatto di poter comandare un treno, e siete pronti ad approfondire (molto) l'argomento, precipitatevi a comprare *A-Train*, anche perché si tratta di gioco molto più (ac)curato. Se poi siete interessati a un prodotto che si possa definire "simulazione", anche se meno immediato, il meno recente *Railroad Tycoon* fa per voi.

Se, infine, l'aspetto che più vi attrae è il commercio ci sarebbe *Piracy* (con una nave al posto del treno), ma se non avete letto la recensione su K48, fidatevi di me e tenetevi *Transarctica*.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VEIL OF DAR

Dopo anni di quasi totale silenzio, con la sola eccezione di *Hound of Shadow*, stiamo assistendo a una vera invasione di videogiochi di ispirazione horror: *Alone in the Dark, Shadow of the Comet, Daughter of Serpent, WaxWorks* e altri ancora.

La SSI, sempre attenta alle tendenze del mercato, come dimostrano prodotti come la serie di *Eye of Beholder* o il più sfortunato *Spelljammer*, ha creato un gioco che dovrebbe, almeno in teoria, farvi venire i brividi ogni volta che aprite una porta.

Il gioco in questione è *Veil Of Darkness*, che inizia come i più classici film d'avventura: il nostro eroe sta attraversando i Carpazi ai comandi del suo inseparabile biplano, quando uno stranissimo incidente gli blocca sia i motori che i comandi, e lo fa precipitare in una desolata e sperduta valle rumena.

Lo sfortunato pilota viene soccorso da una avvenente ragazza che, dopo averlo curato e assistito, riesce a salvarlo dalle mortali ferite.

Sembra una semplice soap opera, destinata magari a risolversi con un bel matrimonio, ma non sarebbe poi tanto avventuroso, non trovate?

Alla SSI la pensano nella stessa maniera, e infatti il nostro pilota scopre ben presto che il villaggio sembra un'oasi temporale, non ancora toccata dal progresso tecnologico. Pieno di ragionevoli dubbi, l'avventuriero si reca dal padre della ragazza, una specie di sindaco dello sparuto villaggio, che gli chiede di cercare un martello preso in prestito da un altro membro della comunità rumena.

Armatosi di coraggio e coltello, il pilota si reca a casa del furbone, per scoprire che è sparito, lasciandosi dietro una tetra scia di sangue. Dopo qualche momento di evidente smarrimento, l'avventuriero scopre che il cadavere non è stato mangiato dagli uomini-lupo, come crede il resto del villaggio, ma è stato semplicemente imboscato in una stanza segreta, in cui naturalmente trova anche l'oggetto cercato dal padre della sua salvatrice.

La grafica di questo nuovo prodotto è sicuramente più curata e dettagliata di quella trovata in The Summoning

Tornato da questi, il nostro eroe scopre di non essere un semplice pilota di linea, un po' spericolato e molto sfortunato, ma nientemeno che il salvatore della comunità rumena e distruttore del diabolico e spietato Kairn, come rivelato da una oscura profezia.

Veil of Darkness riprende il sistema di gioco già visto in *The Summoning*: i due terzi dello schermo sono occupati dalla finestra di gioco, in cui scorre fluidamente il paesaggio della valle desolata in uno pseudo 3D isometrico. Quando vorrete esaminare il vostro "status", basterà trascinare verso l'alto la parte bassa dello schermo e potrete vedere l'inventario, gli oggetti portati in mano, e le altre informazioni su Hit point, peso trasportabile, ecc. Completano il tutto, sei icone che permettono di utilizzare gli oggetti tenuti in mano.

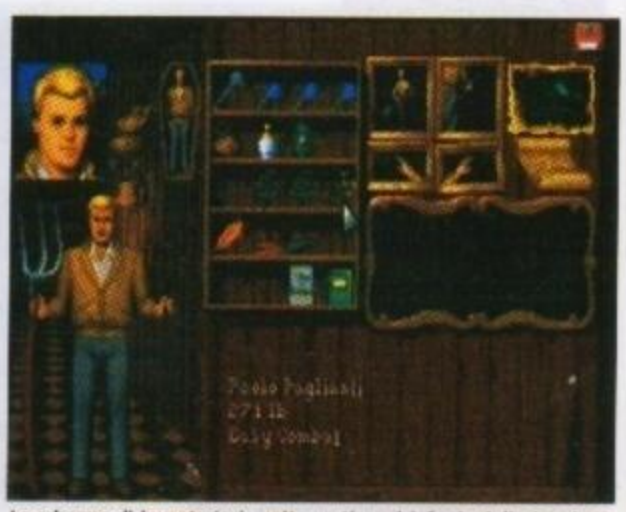
La mappa della vallata in cui ci siamo precipitati. Si rivelerà molto utile per spostamenti veloci.

La grafica di questo nuovo prodotto è sicuramente più curata e dettagliata di quella trovata in *The Summoning*, visto che il paesaggio è arricchito da molti particolari come piante, sassi, librerie, sedie, ecc. Purtroppo rimane la scarsa interazione con la maggior parte di questi oggetti: non potrete esaminare una libreria, alla ricerca di qualche libro, oppure non potrete forzare le casse dimenticate in cantina, né aprire gli scrittoi disseminati in tutte le stanze. Decisamente seccante, soprattutto se avete giocato a *Ultima V, VI* o *VII*, in cui potete interagire con ogni oggetto o parte dell'arredamento. Inoltre, un po' troppo spesso, quando tenterete di aprire alcune porte riceverete un tristissimo messaggio del tipo "dietro questa porta non c'è niente di interessante".

Non è molto realistico, a dire il vero, visto che gli unici oggetti che potrete prendere sono quelli necessari per completare il gioco, dato che la maggior parte delle "prove" che dovrete affrontare consistono nel portare un oggetto alla data persona; tuttavia non mancano alcuni spunti intelligenti, che superano il semplice "prendi questo e portalo a quello", e che metteranno a dura prova i vostri neuroni dedicati ai gdr!

Le stanze sono di dimensioni variabili e vantano una definizione grafica davvero invidiabile. Se solo si interagisse...

Quando parlate con qualcuno, apparirà un piccolo ritratto che mostrerà il volto del vostro interlocutore.



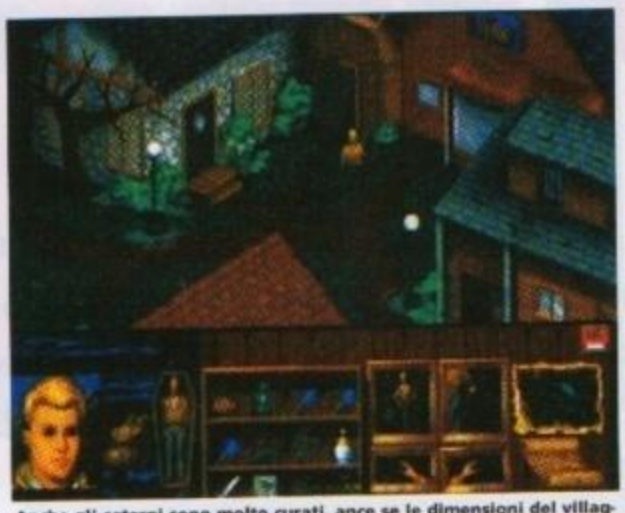
Lo schermo di inventario è molto pratico ed è fra i migliori mai apparsi in un GdR.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KNESS

Ovviamente non poteva mancare qualcuno che ce l'avesse a morte con noi. L'aereo non durerà molto!



Anche gli esterni sono molto curati, ance se le dimensioni del villaggio sono un po' limitate.

Per quanto riguarda l'interazione con i personaggi, è stato fatto qualche progresso: anche se viene utilizzata la stessa interfaccia del predecessore, in cui la discussione viene portata avanti cliccando sulle parole sottolineate in rosso, all'interno delle frasi dell'NPC che state interrogando, in *VoD* dovrete inserire molte parole di vostra iniziativa, deducendo da soli quali possono aiutarvi e quali no. Un semplice trucchetto (chissà di che rubrica si occupa Paolo Paglianti? NdR): quando inserite una parola e l'input si cancella subito, vuol dire che nessuna altro NPC risponderà a quella parola. Se invece la finestra si richiude e poi si riapre subito, vuol dire che quella stessa parola, detta a un altro NPC, può aiutarvi.

Altra opzione rimasta da *The Summoning* è l'Automapping, davvero preciso e comodo, con tanto di mappa generale della vallata sperduta. Man mano che scoprirete l'esistenza e la locazione di altri luoghi, questi appariranno sulla mappa e, cliccandoci sopra, li raggiungerete in un istante.

Un'ultima caratteristica, veramente unica, di questo gdr horror, è la possibilità di scegliere il livello di difficoltà dei combattimenti: il primo è quello standard, in cui voi siete un semplice umano che deve basarsi su armi normali, HP normali e molte pozioni per recuperare la salute. Il secondo livello modifica le vostre caratteristiche in modo da rendervi leggermente più facile la vita. Infine, ed è qui la novità che non avevo mai visto, il terzo livello vi consente di eliminare qualsiasi nemico con un semplice colpo, e di non correre praticamente nessun rischio: con questa opzione, un colpo può fare anche 120 punti danno, voi ne avete 300 (!) e i nemici una decina!

Almeno non dovrete preoccuparvi dei mostri, in *Veil of Darkness*!

Paolo Paglianti

Ai comandi del nostro aereo procediamo ignari del destino che ci attende diverse miglia più in basso.

Genere GdR
Casa SSI
Sviluppatore Event Horizont

- Possibilità di scegliere il livello di difficoltà dei combattimenti
- Ottimo automapping
- Sistema di controllo intuitivo

- Un po' troppo poco interattivo con l'ambiente
- Sotto alcuni punti di vista è sorpassato

Versione PC

***VoD* non pretende molto dal computer su cui deve girare: un 386sx a 20 MHz basta e avanza, visto che l'animazione dell'intro è scattosa anche su un 486 a 33. Necessari un mouse, 9 mega di spazio libero su Hard Disk, la scheda VGA e i 640K base. Se volete sentire anche le musichette a tema e gli effetti sonori, dovrete avere almeno una Adlib.**

K VOTO

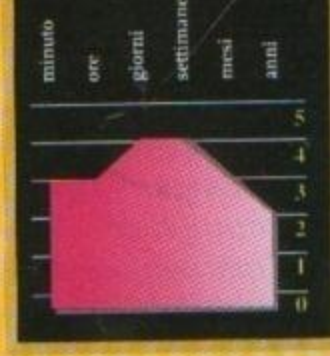
815 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Il mondo 3D di *Veil of Darkness* appassionerà molti giocatori di ruolo. Infatti, anche se non c'è una grande interazione con gli oggetti e l'arredamento, che fanno semplicemente da sfondo, il tipo di "quest" che dovrete affrontare dovrebbe spingervi a tentare di finirlo, e le opzioni di automapping e di livello di difficoltà dei combattimenti, anche se minano la longevità, lo rendono più abbordabile anche per i giocatori meno esperti o a digiuno di inglese. Sonoro e grafica nello standard, con alcuni tocchi davvero interessanti come i primi piani e le faccine degli NPC.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Che dolce risveglio, ragazzi! Per una dolce fanciulla così carina salveremmo anche un paio di villaggi, se necessario!

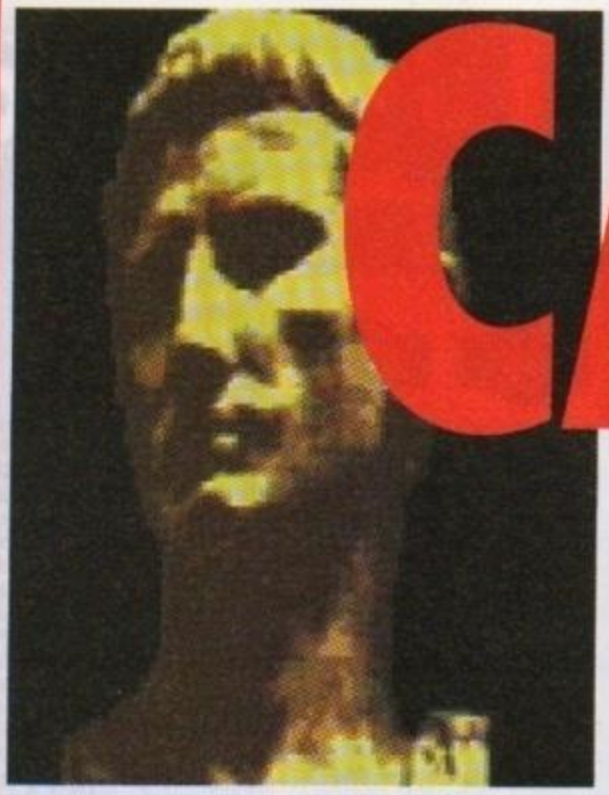
nota bene

Siete degli amanti del brivido computerizzato? Oltre a *Veil of Darkness*, dovreste sicuramente provare *Alone in the Dark*, un'avventura grafica 3D davvero stupefacente, anche se un po' troppo facile da completare. Se invece preferite qualcosa di più impegnativo, vi consigliamo di dare un'occhiata a un'avventura "dark" uscita recentemente: *Shadow of the Comet*. Se vi piace il sistema di gioco di *VoD*, esiste un "fratello minore", ambientato però in un mondo di 40 dungeon fantasy, *The Summoning*. Infine, se lo trovate un po' troppo riduttivo come sistema di gioco, vi consigliamo di provare la serie *Ultima*, dal sesto episodio in poi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



CAESAR

"Gallia est omnis divisa in partes tres": con questa famosissima frase, Cesare iniziava, nel lontano 58 avanti Cristo, a descrivere la sua fortunata ascesa nelle province Galliche. Oggi la Impressions vi dà l'opportunità di riscrivere la storia, divertendovi!

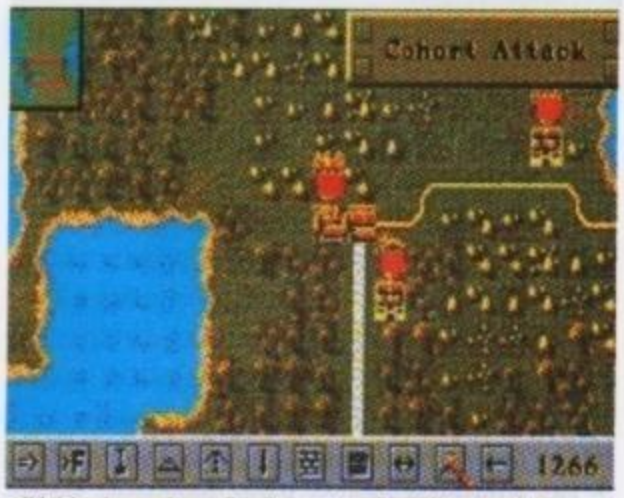
Installando *Caesar* sul vostro hard disk, vi ritroverete alla guida di una Provincia Romana, con molti soldi e una vasta zona di terreno desertico da edificare. Lo scopo è, ovviamente, quello di raggiungere un certo status in determinate caratteristiche, per poter aspirare alla promozione e poter così riniziare tutto daccapo in un'altra provincia.

Caesar è diviso in due grandi sezioni, concettualmente diverse tra loro, ma necessarie entrambe per concludere felicemente la vostra esperienza di Tribuno. Il gioco vero e proprio lo troverete nella sezione cittadina, molto simile a un *Sim City* latino: dovrete costruire una vera città romana, preoccupandovi di tutti gli aspetti della vita cittadina. Prima di tutto è necessario edificare un Foro (il centro burocratico e amministrativo della città in epoca imperiale), quindi passare alla costruzione delle abitazioni che, come in *A-Train*, cambiano di aspetto, trasformandosi da tende in magnifici palazzi, con l'aumentare della popolazione, e costruire infine fabbriche che rendano economicamente ricco il popolo.

La Impressions è riuscita a non cadere nella semplice rimescolatura di altri prodotti simili.

Naturalmente non tutto è così semplice: in primo luogo, bisogna collegare tutti i palazzi, specie quelli "attivi" come fabbriche o il foro, a corsi d'acqua, creando un vero bacino idrico. I Romani erano ottimi ingegneri idraulici, ma la tecnologia del primo secolo avanti Cristo non permetteva di creare intricati collegamenti, quindi preparatevi a impazzire per riuscire a collegare tutte le case con il fiume! Inoltre l'anima del commercio romano era la rete stradale, quindi dovrete costruire una efficiente ragnatela di vie cittadine che colleghi tra di loro i vari palazzi.

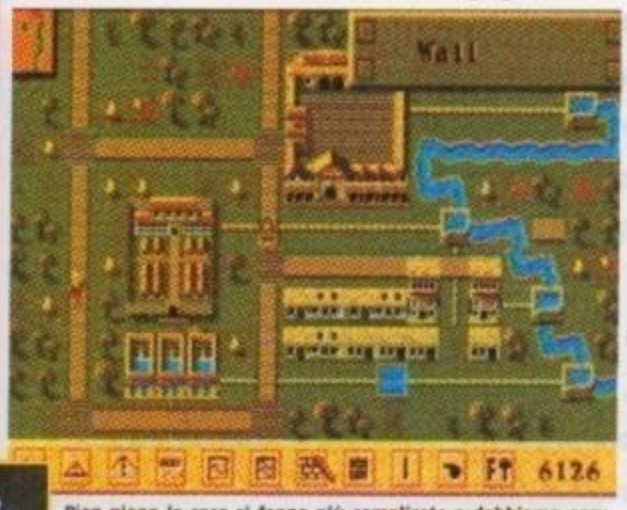
Potrete infatti aggiungere alla vostra spoglia città una vasta gamma di edifici "ausiliari" che aumentano la felicità, la cultura e la salute del vostro popolo, dal classico e scontato Colosseo al Teatro, dall'Ospedale agli indispensabili Bagni, senza dimenticare le Scuole e i centri commerciali. Leggermente scostati dal centro cittadino dovrete anche costruire le fabbriche pesanti e artigianali (già allora si lamentavano dello smog!) che renderanno attiva la maggior parte della popolazione cittadina.



All'inizio ci occupiamo di collegare i pochi edifici che abbiamo costruito alla rete idrica.

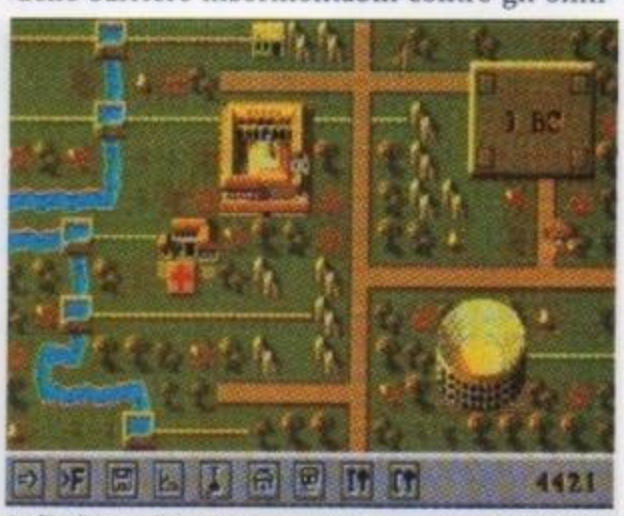
Come al solito, ci sono i nemici sempre in agguato, pronti a mettere a ferro e fuoco la vostra ridente e pacifica citttadina: meglio premunirsi, quindi, costruendo un bel giro di mura costellato di torri di guardia, e magari un paio di caserme piene di soldati.

Il problema dei barbari vi conduce alla seconda sezione del gioco, quella a livello di intera provincia. Questa parte assomiglia molto a una versione semplificata di *Civilization*: dovrete collegare la vostra metropoli con gli altri centri abitati della provincia posta sotto il vostro controllo e, allo stesso tempo, creare delle barriere insormontabili contro gli onni-



Pian piano le cose si fanno più complicate e dobbiamo occuparci di molti problemi contemporaneamente.

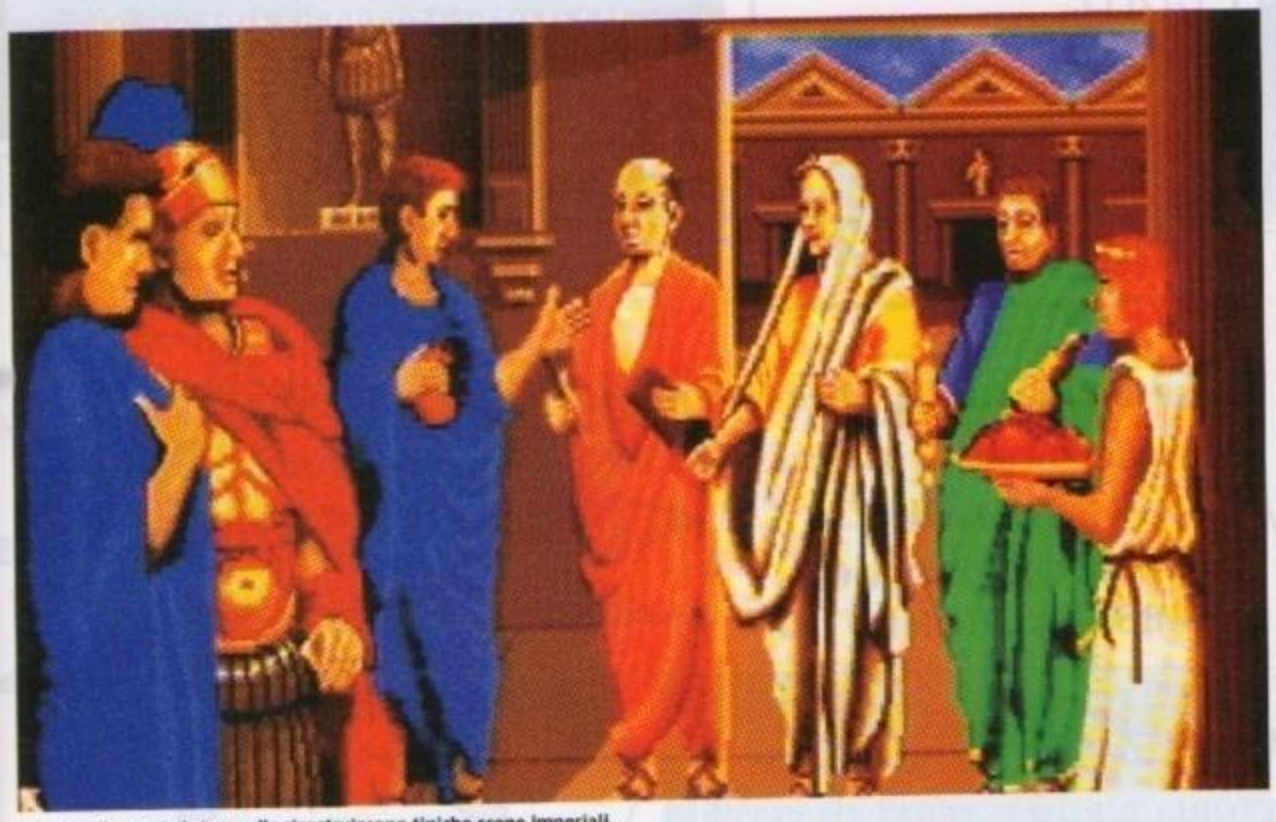
I vari edifici sono caratterizzati grazie a una grafica molto nitida e sufficientemente dettagliata.



La fila di icone disposte in basso consente un controllo facile e immediato di tutte le opportunità a nostra disposizione.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Alcune schermate intermedie ricostruiscono tipiche scene imperiali.

La mappa strategica su cui possiamo pianificare le nostre azioni militari.

Quali risorse vogliamo privilegiare? Questa tabella ci consente di deciderlo.

presenti barbari, che regolarmente decidono di sbarcare sulle rive della vostra provincia per seminare panico e distruzione.

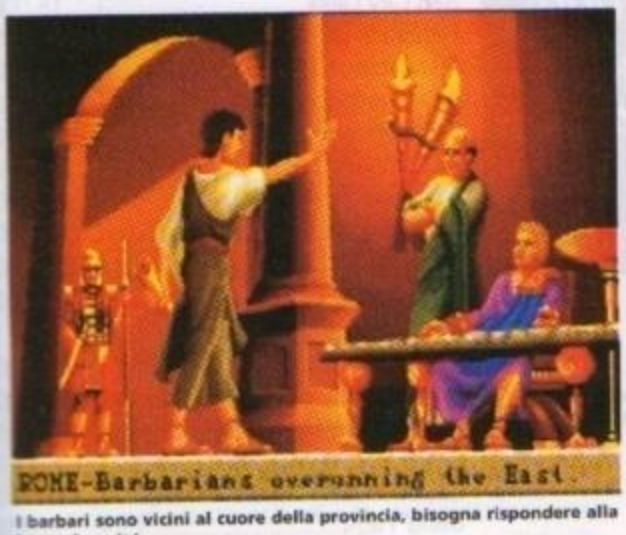
Potrete infatti costruire gigantesche mura, come il Vallo di Adriano, per bloccare l'avanzata dei nemici, costruire costosi fortini e arruolare intere legioni di soldati da mandare contro le orde assetate di sangue a 16 (o 32) bit. Quando i due eserciti si scontrano si accede a un menù che vi permette di combattere la battaglia.

Purtroppo questo secondo aspetto di *Caesar* è un po' troppo semplificato: prima di tutto non esistono grosse differenziazioni tra una coorte e l'altra, mentre nella realtà la chiave del successo militare, soprattutto in epoca repubblicana (al tempo di Cesare, appunto) era proprio la suddivisione in Regolari Latini, Anziani, Cavalleria e Socii. Inoltre, pecca ancora più grave, i combattimenti sono risolti quasi autonomamente dal computer, mentre non avrebbe per niente stonato uno schermo di combattimento, magari facoltativo, che permettesse al giocatore di scegliere e impostare la strategia da utilizzare, se non di controllare direttamente le truppe.

Contenere gli attacchi dei barbari è essenziale, visto che un loro eventuale assalto diretto contro la città risulterebbe in una totale distruzione - e non dimenticatevi che il Senato e il Popolo Romano vi stanno guardando!

Infatti potrete progredire di grado, raggiungendo cariche militari sempre più elevate, solo quando riuscirete a soddisfare un determinato livello nei quattro punteggi (pace, impero, cultura e ricchezza) fino ad arrivare all'ambitissima carica di Imperatore!

Paolo Paglianti



I barbari sono vicini al cuore della provincia, bisogna rispondere alla loro minaccia!

Giocando a *Caesar* scoprirete che assomiglia principalmente a due giochi, che sono ormai dei classici: se vi interessa lo sviluppo cittadino, vi consigliamo caldamente *Sim City* che, nonostante l'età, è ancora pieno di spunti divertenti, con l'unico neo di non curarsi affatto della regione esterna alla città. Se invece avete preferito la sezione Provinciale, probabilmente apprezzerete *Civilization* della Microprose, un vero e proprio simulatore storico che, anche se molto impreciso a livello cittadino (si può solo scegliere cosa costruire e come impiegare le risorse) è veramente molto accurato per quanto riguarda l'espansione militare.

Genere Simulatore
Casa Impressions
Sviluppatore Interno

- Semplice da capire
- Permette di iniziare con abbastanza soldi da non correre troppi rischi
- Abbastanza originale (nei limiti del possibile)

- Fin troppo semplice
- Scarso controllo nelle battaglie

Versione PC

***Caesar*, pur essendo un bel gioco, non richiede una grande configurazione hardware: gira dal 286 in su, necessita di VGA, dei soli 640K di base, e occupa solo due mega su Hard Disk. Molto più controllabile se avete un mouse, supporta senza grandi differenze Ad Lib e Sound Blaster. Una vera perla rara di questi tempi, in cui molti giochi richiedono almeno un 386 a 25 MHz e 7 o 8 mega liberi di hard disk.**

K VOTO

850 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Siamo ormai abituati ai vari simulatori di città, basi lunari, circuiti ferroviari, fattorie, e persino formicai, che molte Software House, come la Maxis, continuano a sfornare. Per fortuna, la Impressions è riuscita a non cadere nella semplice rimescolatura di altri prodotti simili. *Caesar* ha la caratteristica, comune ai "successi" videoludici elencati prima, di non diventare mai noioso né troppo difficile, in modo da non risultare né ovvio né frustrante, impegnando il giocatore in una sfida a lungo termine.
La grafica è stilizzata, ma di buon livello, il sonoro abbastanza trascurato e il sistema di controllo intuitivo, anche se un po' macchinoso. L'unico, vero, difetto è rappresentato dal denaro a nostra disposizione: decisamente troppo abbondante fin dal principio.

CURVA INTERESSE PREVISTO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
Via Cervino 90/A
41100 MODENA

euro bit international

PUOI ORDINARE VIA FAX
ALLO 059/ 252382 24 ORE SU 24
PUOI ORDINARE TUTTI I GIORNI
TELEFONANDO ALLO 059/ 254514

CONSEGNE IN TUTTA ITALIA IN 24 MAX 48 ORE

Computer 80386 DX 33 MHz
3 1/2 1,44 Mega - Case Dek Top
2 Seriali -1 Parallela
Hard Disk 85 Mega
Scheda Super VGA 1024 X 768 512K
Monotor Colori -Ram 4Mega
Tastiera Estesa 102 Tasti Italiana
Lire 1.690.000

PERSONAL COMPUTER DA
L.700.000
IBM COMP. MS-DOS
PERSONAL COMPUTER
286/386/486

A PREZZI ECCEZIONALI!!!

LETTORI CD-ROM INTERNI ED ESTERNI

Eccezionale!!!
Scanman Logitech 24 Bit
(16.7 milioni di colori)
Lire 619.000
(IVA esclusa)
un prezzo mai visto!!!

European Champion	L. ..69.000
Robin Hood	L. ..49.900
Epic	L. ..69.000
Star Trek 25 Annivers.	L. ..59.900
Gobliins	L. ..49.900
Monkey Island I	L. ..89.900
Monkey Island II	L. ..99.900
Dylan Dog	L. ..69.000
King Quest' V	L. ..89.900
The Simpsons	L. ..39.900
Rolling Ronnie	L. ..29.900
The Blues Brothers	L. ..39.900
Dune	L. ..69.900
Pacific Island	L. ..69.900
Lemmings	L. ..69.900
Wrestling Wwf	L. ..39.900
Birds of Prey	L. ..79.900
Eye of Beholder	L. ..59.900
Prince of Persia	L. ..39.900
Super Tetris	L. ..79.900
Civilization	L. ..89.900
Another World	L. ..69.900
Chess Champion	L. ..59.900
De Lux Strip Poker	L. ..59.900
Fascination	L. ..69.900
Golden Axe	L. ..19.000
Millemiglia	L. ..59.900
Indiana Jones 4 Action	L. ..69.900
Indiana Jones 4 Adventure con cappellino omaggio	L. ..89.900
Turtles	L. ..25.000
Battlechess	L. ..35.000
Commander Keen	L. ..18.500
Mahjongg	L. ..18.500
Castles	L. ..59.900
Castles Data	L. ..39.900
Harpoon Bat	L. ..69.900
Harpoon Game	L. ..39.900
Mad Tv	L. ..35.000
Faerghail	L. ..35.000
Pacific Island	L. ..59.900
Roger Rabbit	L. ..59.900
Euro Football Championship	L. ..69.900
F1 Grand Prix	L. ..25.000
Powermonger	L. ..79.900
Championship of Europe	L. ..69.900
Eternam	L. ..69.900
Falcon 3	L. ..99.900
Maniac Mansion	L. ..79.900
Realms	L. ..69.900
Animation Studio Disney	L. 220.000

Vastissimo assortimento di giochi e gestionali in italiano originali su CD-ROM

Full Metal Planets	L. 25.000	Budokan	L. 35.000
Skidoo	L. 25.000	Dama	L. 25.000
Red October	L. 25.000	Age	L. 69.900
Stormovik	L. 69.900	Dick Tracy	L. 79.900
Geisha	L. 69.900	Double Dragon II	L. 20.000

Joystick a partire da L. 29.900

Clik Clak	L. 35.500	Chess	L. 69.000
Espana Games 92	L. 59.900	Chuck Yager' s Air Combat	L. 69.900
Jpp' s Goal Busters	L. 69.900	Secret Weapons	L. 79.900
Worlds at War	L. 35.000	The Carl Lewis Challeng	L. 69.900
World Class Sargon 5			

Mouse a partire da L. 20.000

Legend of Djel	L. 25.000	Honk Kong Mahjong	L. 89.900
Populous	L. 28.000	Darklands	L. 119.000
Marble Madness	L. 15.000	Heroes of the 357TH	L. 69.900
The Magic Candle 2	L. 69.900	Le Giovani Marmotte	L. 49.900
Quest Glory	L. 89.900	Italia 90	L. 69.900
Pga Tour Golf	L. 59.900		

Windows 3.1
Gestionali in italiano originale a L. 99.000
Scanners, Adlib , Soundblaster, Soundmaster ,Soundsource,
Stampanti a partire da L. 200.000 Stampanti Laser
Per ogni acquisto di L.150.000
ulteriore sconto del 10%

VENITECI A TROVARE A MODENA
VIA CERVINO 90/A
TEL. 059/254514 FAX 059/252382
TUTTI I GIORNI
TRANNE IL LUNEDI'

Theatre of War	L. ..79.900
The Basket Manager	L. ..35.000
7 Colors	L. ..59.900
Welltris	L. ..39.900
Alfa Wawes	L. ..39.900
Sea Soft & Sun	L. ..59.900
Pop Up	L. ..30.000
Simulsports	L. ..59.900
Sky or Die	L. ..30.000
Asterix	L. ..15.000
Star Fleet 1	L. ..15.000
The Grate Escape	L. ..15.000
The Supercars	L. ..15.000
Action Service	L. ..15.000
The Temple	L. ..15.000
Empire	L. ..15.000
Platoon	L. ..15.000
Skyfox II	L. ..15.000
Marble Madness	L. ..15.000
Purple Saturn Day	L. ..15.000
The Last Mission	L. ..15.000
The Duel	L. ..15.000
Neuromancer	L. ..15.000
Phm Pegasus	L. ..15.000
La Quete du Temps	L. ..15.000
Mystical	L. ..35.000
Associa	L. ..45.000
Test Drive III	L. ..30.000
Powerboat U.S.A.	L. ..25.000
Hard Nova	L. ..29.900
Austerliz	L. ..15.000
Star Glider II	L. ..15.000
Conflict Europe	L. ..15.000
Oil Imperium	L. ..15.000
Grand Monster Slam	L. ..15.000
Sim City Desk	L. ..15.000
Ritrova la Storia	L. ..39.900
Fuori l'Intruso	L. ..39.900
Il Dromedario Jo III	L. ..45.000
Il Dromedario Jo IV	L. ..45.000
Il Dromedario Jo V	L. ..45.000
L'Inglese 1	L. ..45.000
L'Inglese 2	L. ..45.000
L'Inglese 3 Oxford	L. ..59.000
Orizzonti	L. ..45.000
Paris - Dakar + 10 Game + Intersound	L. ..50.000
Memorizza	L. ..29.000
Paperon De' Paperoni	L. ..45.000
I TRE Porcellini	L. ..45.000
Cappuccetto Rosso	L. ..55.000
Baba Yaga	L. ..55.000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CIVILIZATION

Portare un popolo dall'età della pietra alla scoperta della bomba atomica è senza dubbio un'esperienza affascinante, ma sicuramente piena d'insidie.

Civilization è stata l'ultima fatica di Sid Meier. Memori di titoli quali *Rail Road Tycoon* e *Red Storm Rising*, non si poteva certo guardare, all'epoca in cui il gioco raggiunse gli scaffali dei negozi, a *Civilization* se non con un atteggiamento di trepida attesa. Attesa che superò tutte le più rosee aspettative. IL gioco possedeva lo spessore e la giocabilità per diventare un classico delle simulazioni. Metteva in disparte quello che poteva venir considerato ostracismo nei confronti delle ferrovie, e apriva ai giocatori un mondo vecchio di migliaia di anni, ma più che mai affascinante.

Nella nuova versione per Macintosh il fascino rimane invariato, supportato però da una grafica (ed era logico aspettarselo) molto più accattivante. Il che rende il gioco, che è per lo più statico, ancor più piacevole da guardare.

Le basi sono relativamente semplici. Al comando di una civiltà appena sbocciata si dovrà fare in modo che il popolo prosperi, sia in ricchezza che in potenza militare, quest'ultima per evitare di essere eliminati da altre popolazioni. Sarà necessario valutare attentamente il bilanciamento tra le migliorie nel campo dei servizi, strade, commercio, agricoltura, tasse e quelle prettamente di espansione, navi, eserciti, aerei. Una sconsiderata potenza militare ridurrà al silenzio le popolazioni ostili, ma impedirà al popolo sotto il nostro comando di sviluppare altre attitudini. Lo sviluppo delle civiltà viene misurato in scoperte scientifiche. La ruota, l'alfabeto, il bronzo, la scultura, la democrazia, l'astronomia, la scrittura. Ognuna di queste scoperte, sono moltissime ed è impossibile poterle enumerare tutte, è direttamente collegata a scoperte future, chiaramente più interessanti dal punto di vista dello sviluppo. Può capitare che, a causa del differente sviluppo di due civiltà, per il predominio di una penisola particolarmente importante dal punto di vista commerciale, si arrivino a scontrare dei carri armati della seconda guerra mondiale contro dei cavalieri della tavola rotonda, e potete ben immaginare come finirà lo scontro.

Come si diceva, il livello di felicità della popolazione è un elemento da non sottovalutare, anche perché permette a una civiltà di progredire anche dal punto di vista demografico, permettendo ulteriori sviluppi strutturali, strade, fortificazioni, università, ecc. In effetti l'elemento più affascinante di

Così comincia l'epopea della vostra civiltà. In questa schermata troverete rappresentate tutte le attrezzature della vostra città.

Civilization è proprio la necessità di saper bilanciare i due aspetti principali. Chi è abituato a vedere ogni gioco sotto l'aspetto prettamente marziale "Io gli tiro una atomica e non ci pensiamo più!", si troverà con gravi problemi nel risolvere le diatribe politiche all'interno del suo regno. Chi invece preferisce l'atteggiamento diplomatico, dovrà vedersela con orde assettate di sangue accampate fuori dalle mura della propria capitale. Un difetto che può essere seccante, è la totale mancanza dell'aspetto politico. Mancano i confini di ogni nazione, e i trattati di pace hanno uno strano modo di essere rispettati. In ogni caso, è un gioco molto ben studiato che non mancherà di affascinare i giocatori più riflessivi, e credo che i possessori di Macintosh abbiano per lo più questa caratteristica.

Giorgio Baratto

Tre insediamenti in posti strategici. È importante fondare le vostre città nelle vicinanze di risorse naturali.

Genere Simulazione
Casa Microprose
Sviluppatore Sid Meier

- Spessore e longevità insuperabili
- Grafica scarna ma dettagliata
- Ottimo bilanciamento tra azione e riflessione

- Politicamente inconsistente

Versione Mac

La struttura del gioco è identica alla precedente versione, non che quest'ultima avesse bisogno di migliorie, era già molto giocabile, però l'aspetto grafico rende il titolo più piacevole da giocare. Lo schermo di gioco, come spesso accade in conversioni di questo tipo, è più piccolo, a meno che non si abbia a disposizione uno schermo con un numero esagerato di pollici. La velocità di animazione, che non è certo la prerogativa di *Civilization*, è adeguata a una simulazione di questo tipo. Sono richiesti 4 mega di Ram e sistema 6.0.7 o superiore, ed è possibile giocarlo a colori, a livelli di grigio e in bianco e nero.

K VOTO

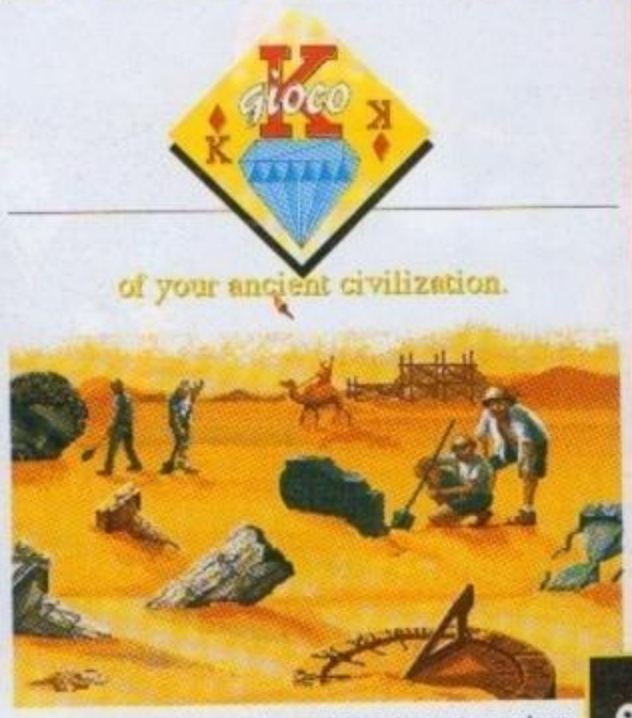
935 MAC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Chi ha buona memoria si ricorderà che la versione PC di *Civilization* aveva meritato un 930 e, se il gioco è pressoché identico, perché quei cinque punti in più? Partendo dal presupposto che 5 punti in più o in meno non influenzano più di tanto un possibile compratore, bisogna dare atto ai programmatori di aver migliorato di molto la grafica. Per il resto il gioco rimane tale e quale, conservando i suoi antichi pregi e, se proprio vogliamo cercare il pelo nell'uovo, i suoi difetti. A lungo andare può essere stancante, ma una partita una volta ogni tanto vi verrà voglia di farla. Magari solo per cambiare popolazione e avversari.

CURVA INTERESSE PREVISTO



Le schermate statiche sono ben realizzate. In questo caso la vostra "civiltà" ha fatto una brutta fine.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Fiera Milano Presenta

6-10 MAGGIO 1993 - QUARTIERE FIERA

È TEMPO DI "METTERE A BUDGET"

ABACUS

MOSTRA MERCATO DELL'INFORMATICA E DELLA TELEMATICA PER LO STUDIO, L'HOBBY, LA CASA

INGRESSO DALLE 9.00 ALLE 18.00 VIA SPINOLA, (PORTA MECCANICA) M1-AMENDOLA

Segreteria Operativa
Fiera Milano Infotelemarket S.r.l.
Largo Domodossola, 1 — 20145 Milano
Ingresso Uffici da: Porta Meccanica — Padiglione 20
Tel. (02) 48008619/48 — Fax: (02) 48008571

FIERA MILANO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

WACKY FUNSTERS!

Come spesso accade nei giochi multievento, la cura dei particolari e l'originalità sono riservate alla presentazione e ai vari elementi di contorno (sonoro, sequenze introduttive) mentre vengono regolarmente trascurati i singoli eventi. E, ci dispiace dirlo, questo succede puntualmente anche con *Wacky Funsters*!

Il gioco si presenta come un piacevole diversivo nel panorama videoludico attuale: nulla di particolarmente impegnativo anzi...tutto il contrario. In un periodo in cui vanno tanto di moda le parodie e in cui impera la cultura del ridicolo (anche se, in effetti, nella situazione in cui ci troviamo c'è davvero molto poco da stare allegri...) si moltiplicano le uscite di giochi comico/demenziali - vedi *Spring Break*, *Space Quest 5* e *Eric The Unready* tanto per citarne alcuni.

E visto che c'è già chi ha pensato agli appassionati d'avventure, era giusto che anche i poveri e trascurati cultori degli altri generi potessero concedersi il proprio momento di relax.

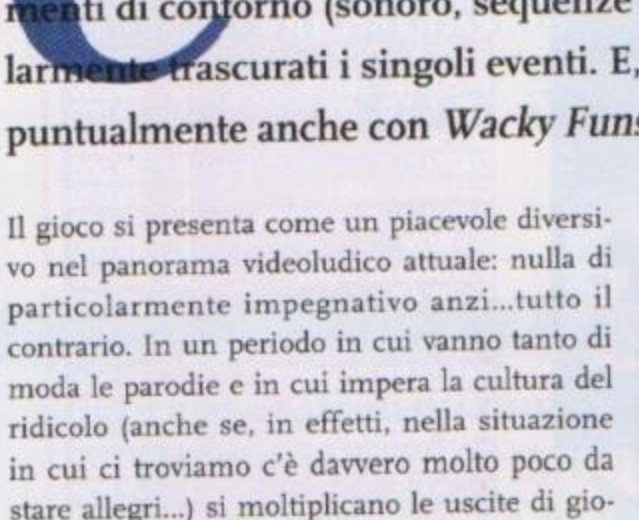
Wacky Funsters! è infatti una parodia dei generi più popolari, che propone - in chiave comica - cinque giochi (anzi cinque e mezzo come è scritto sulla confezione) in grado di far divertire la maggior parte dei giocatori.

Abbiamo infatti un picchiaduro in cui compaiono per la prima volta armi micidiali quali la penna stilografica e il pugno telescopico, un gioco sportivo simile al tennis senza troppe pretese, una specie di tiro a segno in cui un pacifico cerbiatto imbraccia una micidiale mitragliatrice contro cacciatori e bracconieri, cercando di non impallinare i ranger e i visitatori del parco, un gioco di guida in cui bisogna cercare di farsi strada a suon di missili tra animali e automobili, evitando di colpire o investire ambulanze e addetti alla manutenzione stradale e Steroids, la parodia di un grande classico - Asteroids - dove è necessario eliminare gli steroidi ingeriti da un culturista prima che colpiscano il giocatore.

La presentazione è molto ben curata e dotata di grafica dettagliata e sonoro originale; gli eventi sono divertenti ma, presi singolarmente, non sono gran che. Non hanno infatti abbastanza profondità per tenere alto l'interesse del giocatore costretto a passare dall'uno all'altro per riuscire a trovare nuovi stimoli.

Consigliato quindi a chi vuole acquistare cinque giochi (e mezzo) al prezzo di uno per cercare un po' di varietà e divertimento, con un'unica raccomandazione: non sono certo cinque grandi giochi e a volte un bel gioco è più longevo di mille multievento.

Marco Andreoli



Il nostro eroe al lavoro nella sua stanza. Chi direbbe che da un mo-

Siam qui, in ginocchio dal re. No, non è un remake della canzone di Gianni Morandi! Verremo riportati in questa stanza ogni volta che chiederemo udienza.

Genere Vari (multievento)
Casa Accolade
Sviluppatore Tsunami

- Ottima presentazione.
- Accompagnamento sonoro originale.
- Giochi che destano ilarità.

- Scarsa profondità degli eventi.
- Longevità molto discutibile.

Versione PC

Wacky Funsters! **occupa poco più di 4 Mb su disco (quindi meno di 1 Mb a gioco) ma non è consigliato ai possessori di PC poco potenti sempre alla ricerca di giochi che non occupino molto spazio. Infatti l'ottima risoluzione grafica (il gioco gira in VGA), migliore nella presentazione che nei singoli eventi, rende il gioco molto lento e quindi ingiocabile su macchine inferiori ai 386. *Wacky Funsters!* supporta AdLib, Sound Blaster, Roland e l'immancabile spernacchiatore interno (...). Sono necessari 640K di RAM (di cui 545K liberi) e il mouse, senza il quale non è nemmeno possibile installare il gioco.**

K VOTO

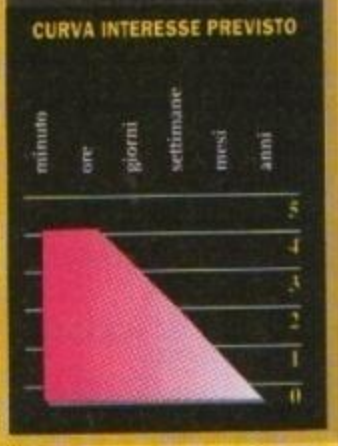
690 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

La curva d'interesse previsto di *Wacky Funsters!* è inizialmente molto alta ma resta in paradiso per poco tempo. Dopo aver provato tutti i vari giochi ed essersi fatti quattro risate non resta che scegliere mestamente l'evento che più ci ha affascinati per farci ancora un paio di partite prima del definitivo oblio.
La profondità dei giochi è quasi inesistente e i livelli sono troppo limitati. In aggiunta, la storia che tiene uniti questi eventi è troppo frivola e banale (sconfiggere il rivale del re dei giochi) per suscitare un grosso interesse nel giocatore.
Una meteora destinata a rischiarare il cuore di pochi.

CURVA INTERESSE PREVISTO



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 3300035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. SI SERVONO ANCHE RIVENDITORI QUALIFICATI.

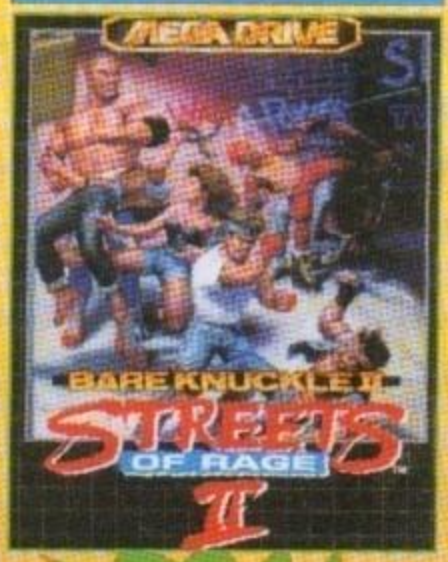
OFFERTA GIOCHI NOVITA

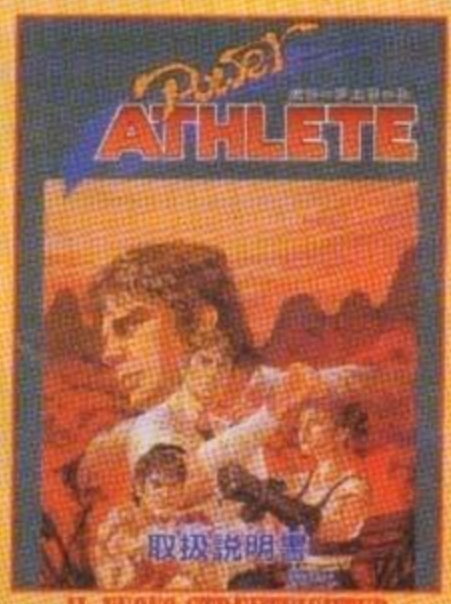
AFTERBURNER III	L.	129.000
AMERICAN GADIATORS	L.	119.000
ANDREA AGASSI TENNIS '93	L.	119.000
ARCUS ODYSSEY	L.	129.000
BATMAN REVENGE JOCKER	L.	99.000
BATTLE TANK	L.	99.000
BATTLETOADS	L.	99.000
BIO - HAZARD BATTLE	L.	99.000
BLACK CRIPTE	L.	99.000
BULLS LAKER "BASKET"	L.	119.000
CHAKAN	L.	99.000
CHAMP BOWLING	L.	99.000
CHELNOV-ATOMIC RUNNER	L.	99.000
CHESS MASTER - SCACCHI	L.	99.000
CHESTER CHEETAH	L.	119.000
CYBERCOP-CORPORATION	L.	119.000
CYBORG JUSTICE	L.	119.000
DARE TOESCAPE	L.	99.000
DEADLY MOVES	L.	129.000
DEATH DUEL	L.	119.000
DOGEBALL SOCCER CUP	L.	99.000
DOREAMON	L.	99.000
DOUBLE DRAGON 3	L.	119.000
E.SUP.LEAGUE SOCCER '93	L.	119.000
ECCO THE DOLPHIN	L.	99.000
ELETRIC NINJA ALESTE	L.	119.000
EX - MUTANTS	L.	99.000
F-15 STRIKE EAGLE	L.	129.000
FATAL FURY	L.	129.000
GADGET TWINS	L.	139.000
GALLAHAD	L.	99.000
G - LOG	L.	99.000
GODS	L.	99.000
GOLDEN AXE III	L.	99.000
GREAT WALDO SEARCH	L.	119.000
GREY LANCER	L.	89.000
HIGHT IMPACT A. FOOTBALL	L.	99.000
HIT THE ICE	L.	119.000
HUMANS	L.	99.000
INTERNATIONAL HOCKEY '93	L.	119.000
JAMES BOND 007	L.	99.000
JEOPARDY	L.	119.000
JOHN MADDEN '93	L.	119.000
JUNKER' S HIGH	L.	129.000
KICK BOXING	L.	119.000
KING SALOMON	L.	99.000
LA SIRENETTA	L.	99.000
MEGALOMANIA	L.	99.000
MICKY & MACK	L.	119.000
MICRO MACHINE	L.	89.000
MONOPOLY	L.	99.000
MUHAMMAD ALI' BOXING	L.	99.000
NEW ZELAND STORY	L.	99.000
NINJA GAIDEN	L.	119.000
OUT OF THIS WORLD	L.	119.000
OUT LANDER	L.	99.000
OUTRUN 2091	L.	119.000
PACHIKO FLIPPER	L.	119.000
PGA GOLF 2	L.	119.000
POVER ATHLETE	L.	129.000
RAMPART	L.	99.000
ROAD RUSH II	L.	99.000
ROGER CLEMENS BASEBALL	L.	119.000
SHADOW OF THE BEAST II	L.	119.000
SHINOBI III	L.	119.000
SLAUGTER SPORT	L.	119.000
SONIC THE HEGHEJHOG 2	L.	99.000
SORCERER'S KINGDOM	L.	99.000
SPLATTERHOUSE III	L.	99.000
STAR ODYSSEY	L.	139.000
STEEL TALONS	L.	99.000
STREET OF RAGE II	L.	119.000
STRIDER II	L.	99.000
SUNSET RIDERS	L.	99.000
T-2 ARCADE GAME	L.	99.000
TALESPIN	L.	99.000
THUNDER FORCE IV	L.	119.000
TIME GAL	L.	129.000
TINY TOONS	L.	119.000
TOPOLINO & PAPERINO	L.	109.000
TYRANTS	L.	99.000
WORLD OF ILLUSION	L.	109.000
WWF WRESTLINGMANIA	L.	99.000
X-MAN	L.	99.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

2 CRUDE DUDE	L.	99.000
ALIENS 3	L.	99.000
ALISIA DRAGON	L.	79.000
AQUATIC GAMES	L.	99.000
ARCH. RIVALS BASKETBALL	L	99.000
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II	L.	99.000
BARCELLONA GOLD 1992	L.	69.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L.	79.000
CADASH PLUS	L.	89.000
CALIFORNIA GAMES	L.	89.000
CAPITAN AMERICA	L.	99.000
CARMEN SAN DIEGO	L.	119.000
CENTURION	L.	89.000
CHASE HQ - AUTO-	L.	99.000
CHUCK ROCK	L.	119.000
CRUE BALL	L.	89.000
DARK CASTLE	L.	79.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L.	99.000
DESERT STRIKE	L.	89.000
DOUBLE DRAGON II	L.	89.000
E.A. HOCKEY	L.	99.000
EL VIENTO	L.	89.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L.	109.000
F1 CIRCUS	L.	69.000
F1 GRAND PRIX	L.	89.000
F1 HERO - NAKAJIMA GP	L.	89.000
FATAL LABYRINTH	L.	89.000
FATAL REWIND	L.	69.000
FERRARI GP RACING '92	L.	99.000
FIGHTING MASTER	L.	89.000
FORGOTTEN WORLDS	L.	69.000
GALAXI FORCE II	L.	69.000
GHOSTBUSTERS	L.	69.000
GHOULS AND GHOST	L.	69.000
GOLDEN AXE II	L.	69.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L.	89.000
GREEN DOG	L.	89.000
HEAVY NOVA	L.	79.000
HOLYFIELD BOXING	L.	99.000
HOME ALONE	L.	89.000
INDIANA JONES L. CRUSADE	L.	119.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L.	99.000
JORDAN VS BRID	L.	89.000
K.O. BOX	L.	59.000
KRUSTY FUN HOUSE SIMPSON	L.	79.000
LAKERS VS CELTIC	L.	89.000
LEMMINGS	L.	99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L.	99.000
M.L. HOCKEY	L.	89.000
MARBLE MADNESS	L.	99.000
MICKEY MOUSE	L.	59.000
MOONWALKER	L.	89.000
PACMANIA	L.	89.000
PAPER BOY	L.	79.000
PAT RILEY BASKETBALL	L.	99.000
PREDATOR 2	L.	99.000
RAIMBOW ISLAND	L.	79.000
RBI - 4 BASEBALL	L.	99.000
REVENGE OF SHINOBI	L.	79.000
ROLLING THUNDER 2	L.	99.000
S. VOLLEYBALL	L.	69.000
SHINING IN THE DARKNESS	L.	99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L.	99.000
SLIM WORLD	L.	99.000
SMASH TV	L.	89.000
SPEEDBALL 2	L.	89.000
SPLATTER HOUSE 2	L.	99.000
STAR CONTROL	L.	99.000
STEEL EMPIRE	L.	69.000
STREET OF RAGE	L.	79.000
STRIDER	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	99.000
SUPER HANG ON	L.	69.000
SUPERMAN	L.	99.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
TAZMANIA	L.	89.000
TEAM USA BASKET	L.	99.000
TECMO WORLD CUP '92	L.	89.000
TERMINATOR II	L.	99.000
TEST DRIVE II	L.	99.000
THE SIMPSON	L.	99.000
THUNDER PRO WRESTLING	L.	89.000
THUNDER FORCE II	L.	69.000
THUNDER FORCE III	L.	89.000
TOXIE CRUSADER	L.	89.000
TRASIA	L.	119.000
WAR SONG	L.	119.000
WARRIOR OF ROME	L.	119.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L.	99.000
WINTER CHALLENGE	L.	99.000
WONDER BOY 5	L.	119.000
WORLD CUP '92	L.	89.000
WORLD TROPHY SOCCER	L.	99.000
WRESTLER WRESTLER '92	L.	69.000

ADATTATORE EURO JAPAN
PERMETTE DI USARE TUTTE LE CARTUCCE GIAPPONESI SULLA VERSIONE EUROPEA
L. 25.000

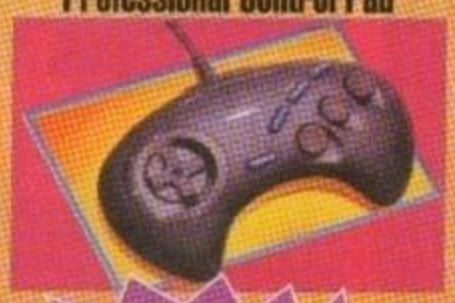




IL NUOVO STREETFIGHTER ORA PER MEGADRIVE

DISPONIBILE L. 129.000

Professional Control Pad



DISPONIBILE L. 29.000

OFFERTE del MESE

ALIEN STORM	L.	49.000
ALTERED BEAST	L.	39.000
ATOMIC ROBOTIC KID	L.	39.000
ART ALIVE - DISEGNO	L.	49.000
BAD O MAN	L.	29.000
BASKETBALL	L.	49.000
BATMAN	L.	59.000
BATTLE MANIA '92	L.	39.000
BATTLE GOLFER	L.	29.000
BLOCK - OUT	L.	29.000
BUCK ROGER'S	L.	59.000
CRACK DOWN	L.	29.000
DAHNA	L.	59.000
DARIUS II	L.	39.000
DAWN IN 4081	L.	29.000
DINOLAND FLIPPER	L.	59.000
DJ BOY	L.	49.000
DYNAMITE DUKE	L.	49.000
E. SWAT	L.	49.000
FANTASIA W. DISNEY	L.	59.000
FANTASTIC NAVIGATION	L.	39.000
FANTASY SOLDIER	L.	39.000
FASTEST ONE F1	L.	39.000
FIRE MUSTANG	L.	39.000
FORBIDDEN CITY	L.	39.000
F-Z AXIS	L.	49.000
GAIN GROUND	L.	39.000
GYNOUG	L.	39.000
HELLFIRE	L.	39.000
HEAVY NOVA	L.	59.000
HEAVY UNIT	L.	49.000
HIDDING BALL	L.	49.000
JAMES POND II	L.	59.000
JEWELMASTER	L.	39.000
J.MONTANA FOOTBALL 2	L.	49.000
JUNCTION 3D	L.	29.000
KID CHAMELON	L.	59.000
LEYNOS	L.	29.000
MASTER OF MONSTERS	L.	59.000
MASTER OF WEAPON	L.	49.000
MERCS II - COMMANDO	L.	49.000
MRS. PACMAN	L.	39.000
MYSTIC DEFENDER	L.	49.000
OLIMPIC GOLD	L.	69.000
OUT RUN	L.	39.000
PHELIOS	L.	39.000
POWER BALL	L.	49.000
QUACKSHOT D. DUCK	L.	49.000
ROADBLASTER	L.	29.000
SD VARIS	L.	49.000
SHADOW DANCER	L.	49.000
SHADOW OF THE BEAST	L.	49.000
SONIC	L.	49.000
SPACE GOMOLA	L.	39.000
SPIDERMAN	L.	49.000
STEEL EMPIRE	L.	49.000
STORMLORD	L.	39.000
S. MONACO GP	L.	49.000
SWORD OF SODAN	L.	39.000
SWORD OF VERMILLON	L.	59.000
STRIDER	L.	49.000
TETRIS	L.	49.000
THUND. PRO-WREST	L.	49.000
THUNDERFOX	L.	49.000
TOE JAM & ERALD	L.	29.000
TOKI	L.	49.000
TORA! TORA! TORA!	L.	49.000
TROUBLE SHOOTER	L.	49.000
TURBO OUTRUN	L.	49.000
UNDEDLINE	L.	39.000
VERYTEX	L.	39.000
WANI WANI WORLD	L.	49.000
WANDONA FOREST	L.	39.000
WIPERUSH	L.	29.000
WONDERBOY III	L.	29.000
WORLD CUP SOCCER	L.	49.000
WRESTLE WAR	L.	49.000
X.D.R.	L.	39.000
ZERO WINGS	L.	49.000

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO
02 - 33000036 (5 linee)

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SUPER OFFERTA DEL MESE

COMMODORE AMIGA 500

COMPLETO DI ALIMENTATORE, MOUSE, MANUALI IN ITALIANO, GARANZIA COMMODORE ITALIA

CON 50 GIOCHI ORIGINALI OMAGGIO

L. 499.000 IVA COMPRESA

GIOCHI - SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA - VIDEOGIOCHI - SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA - VIDEOGIOCHI - SOFTWARE ORIGINAL

SCEGLI IL SOFTWARE CHE PREFERISCI DALLA SOCIETÀ CHE VIVE IL TUO TEMPO: *NEWEL SRL*
RICORDATI CHE IMPORTIAMO DIRETTAMENTE DA TUTTI I PAESI DEL MONDO.
ECCO PERCHÉ LE NOSTRE NOVITÀE I PREZZI SONO ALLA PORTATA DI TUTTI !

UNA VASTA SCELTA TRA OLTRE 1000 PROGRAMMI ORIGINALI.

PER UN' ACQUISTO DI ALMENO L. 100.000 DI SOFTWARE,
UN FANTASTICO MOUSE PAD E UN TAPPETINO ANTISTATICO PER MOSE IN OMAGGIO.

L. 10.000

ANCIENT GAME
ARMALYTE
BAAL
BAD COMPANY
CROSSBOW
DEFENDER OF THE CROWN
DOGS OF WAR
DRAGON SPIRIT
DUGGEREDD THE DUCK
GHOST CHASER
HYDRA
ICE PALACE
IMPACT - ARKANOID
INTER. CHAMP. ATHLETICS
INTERNATIONAL ARCADE A.
MENACE
NAVY MOVIES
NIGHTBREED
OFF SHORE WARRIOR
PACLAND
PACMANIA
PASSING SHOT
P. BEARDSLEY SOCCER
SCRAMBLE SPIRIT

L. 19.000

BACK TO THE FUTURE 2
BATTLESHIP - BATT. NAVALE
CASINO
CENTERFORD SQUARES (V.M. 18)
CLASSIC 4 (COMPILATION)
CONTINENTAL CIRCUS F.1
F1 TORNADO
FIRE & FORGET 2
FOOTBALL MANAGER 2
FUTURE CLASSIC COLLECTION (5 GIOCHI)
G-LOC SIMULATION
HAMMER BOY
INTERNATION. ICE HOCHEY
KICK OFF + EXTRA TIME DISK
LAST BATTLE
MAYA
MEGA PHOENIX
PAPERBOY 2
PREDATOR 2
PREHISTORIC
SPORTS PACK (COMPILATION)
WINDSURF WILLIE
WOLFPACK SIMULATION

L. 29.000

BEAST BUSTER
DAILY DOUBLE HORSE RACING
DE LUXE STRIP POKER (V.M. 18)
FOOTBALL MANAGER 2 + EXP. KIT 2
FOOTBALL MANAGER 2 WORLD CUP
J. NICKLAUS GOLF + COURSES
NINJA TURTLES 2
SHADOWLANDS
TV SPORTS BASEBALL
TV SPORTS BOXING
TV SPORTS FOOTBALL
VENGENCE OF EXCALIBUR

L. 39.000

COLOSSUS CHESS
CONQUEST OF LONGBOW
KING QUEST IV
MICROPROSE GOLF
SUPER TETRIS
SUPER FIGHTING
WWF EUROPEAN RAMPAGE

AMIGA 600 - 1200 - 400 A PREZZI FANTASTICI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Entra Nella Leggenda!

Sulla scia di 'Ultima Underworld' un appassionante gioco di ruolo per riscrivere la cronaca gloriosa delle epiche avventure di un eroe nella magica città di Mitteldorf.

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

(...)...UN LAVORO CHE NON TEME CONFRONTI, DEGNO D'ESSERE ANNOVERATO FRA I CLASSICI DEL GENERE. IMPERDIBILE".

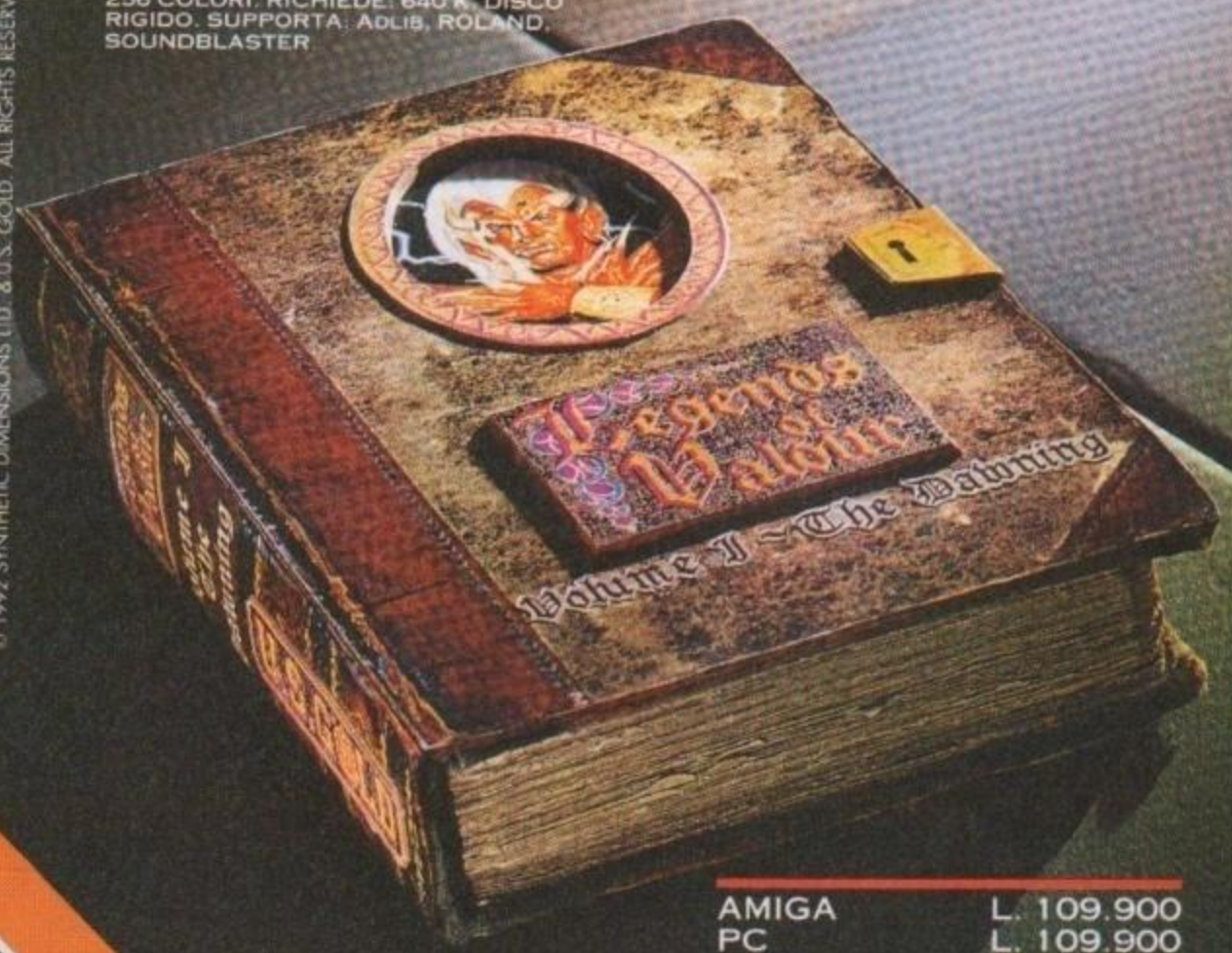
95% AMIGA ("TGM" NOVEMBRE '92)

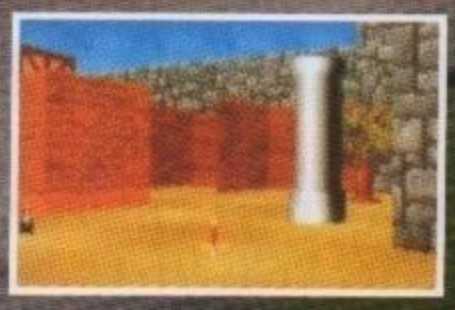
(...)...RACCOMANDATO A CHI CERCA UN GIOCO DI RUOLO NON TROPPO DIFFICILE, DOVE ANCHE L'OCCHIO HA LA SUA PARTE".

860 PC ("K" DICEMBRE '92)

AMIGA
PC

SCHEDE GRAFICHE: VGA/MCGA 256 COLORI. RICHIEDE: 640 K, DISCO RIGIDO. SUPPORTA: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER





© 1992 SYNTHETIC DIMENSIONS LTD. & U.S. GOLD. ALL RIGHTS RESERVED. MANUFACTURED AND DISTRIBUTED BY U.S. GOLD LTD.

synthetic dimensions

AMIGA	L. 109.900
PC	L. 109.900

U.S. GOLD

LEADER DISTRIBUZIONE

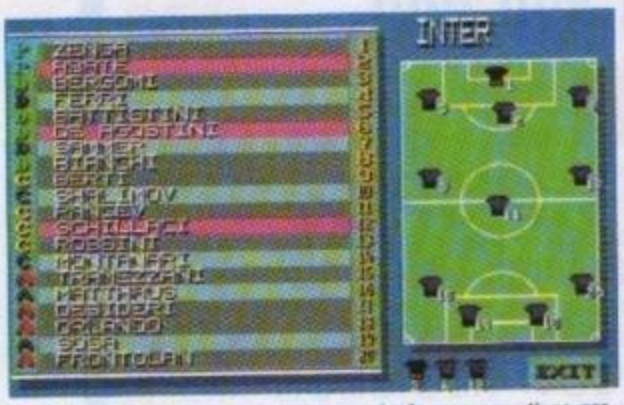
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

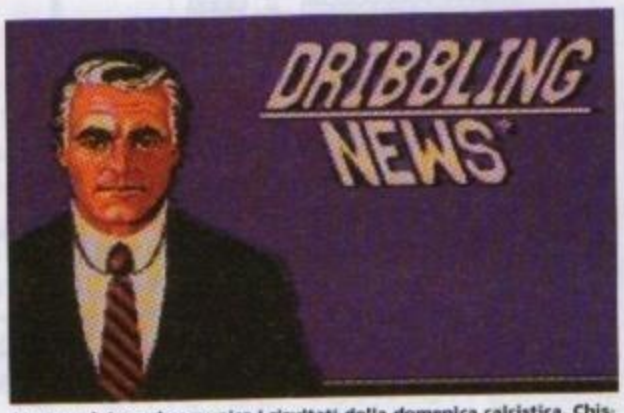
http://www.oldgamesitalia.net/

DRIBBLING

Circa un anno e mezzo fa si parlò di un nuovo gioco di calcio, nostrano e imminente, con particolari e qualità tali da mettere in discussione il primato del mitico *Kick Off*. Non mancarono le discussioni, le ansie e le varie ipotesi, ma tutto l'entusiasmo e la curiosità si spensero insieme al tempo, che inesorabilmente passò e travolse nell'oblio il silenzio della Idea.



La rosa dei giocatori dell'Inter. Peccato che le cose non stiano proprio così. Pancev centrocampista?!!



L'annunciatore ci comunica i risultati della domenica calcistica. Chissà cosa avranno fatto le altre squadre.

Oggi, dopo tanta attesa, Dribbling è pronto, ma è lecito chiedersi quanto questo ritardo abbia giovato o danneggiato il titolo: tutti ormai hanno *KO* e giocano a *Sensible Soccer* e l'acquisto di un nuovo gioco di calcio deve essere quanto meno ben motivato.

Dribbling è praticamente *Championship of Europe*, uscito in giugno dello scorso anno, variamente rinnovato e migliorato. Proprio come si disse anni fa, è possibile prendere parte al campionato di calcio italiano di serie A con una delle diciotto squadre disponibili. Sostanzialmente, nel menu principale è possibile anche scegliere se giocare una partita secca, se variare le condizioni del tempo e del campo, se cambiare la durata dell'incontro e se salvare o caricare un campionato. Il campionato si svolge secondo il calendario reale della stagione calcistica in corso e le squadre hanno tra le loro fila i veri giocatori di quest'anno, o almeno così dovrebbe essere (Mattheus, per esempio, è ancora nell'Inter).

Una volta che si è scelta la squadra, un maxi-tabellone mostra il calendario delle partite giocate e non. Presa coscienza dell'irto tragitto, ci si getta nella sezione successiva che prevede la scelta della formazione e della tattica. Per quanto riguarda la prima, c'è poco da dire in quanto il giocatore deve scegliere soltanto i calciatori da mandare in campo e quelli da mandare in tribuna; per quel che concerne la scelta della tattica, invece, c'è da menzionare la possibilità di disporre i vari uomini, rappresentati da numeri, sulla lavagnetta,secondo lo schema di gioco più congeniale. Purtroppo questa scelta si riduce a una mera impostazione di partenza dei giocatori, in quanto non è possibile, come nell' immortale *Player Manager*, sviluppare una tattica nel suo reale significato. Dopo un'inutile quanto pessima scenetta di introduzione, la partita ha inizio.

Proprio come nel titolo uscito in giugno, la palla rimane attaccata al piede solo per alcuni istanti, dopodiché viene rilanciata di poco in avanti; senza dubbio è un metodo di controllo tanto impreciso quanto irritante. Oltre a tentar di dribblare, è possibile passare la palla sfiorando il tasto di fuoco, proprio come in *Sensible Soccer*, anche se qui il passaggio è quanto mai meccanico e inefficace, ed effettuare tiri di tre tipi: normali, ad effetto e a pallonetto.

Dopo la partita un tizio che muove le labbra in modo abbastanza meccanico presenta il notiziario sportivo che mostra i gol della giornata calcistica, o meglio ciò che riguarda la parte finale dei tiri-gol. Proprio come nella realtà, è possibile, dopo il notiziario, visionare le statistiche e i numeri salienti di ogni incontro sulla Gazzetta dello Sport.

Antonio Loglisci

Genere Sportivo
Casa Idea
Sviluppatore Interno

- Originale notiziario
- Efficacie giornale

- Struttura di gioco poco originale e poco consistente
- Bassa giocabilità
- Poca libertà d'azione

Versione Amiga

Il gioco è tutto su un dischetto e i caricamenti sono indolori. La grafica non è niente di particolare, tanto che gli omini, seppur carini, sembrano scivolare invece di correre. Il sonoro si riduce, durante la partita, a e irreali effetti della palla che rimbalza. L'Amiga è sicuramente una macchina che può dare e fare molto... molto di più.

K VOTO

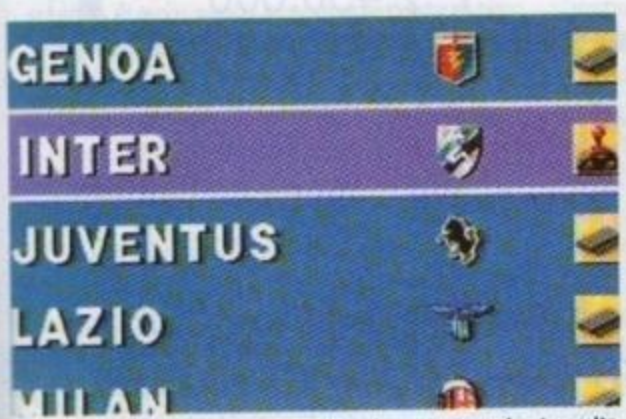
590 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

I portieri-saponette, la potenza delle squadre basata troppo sulla loro velocità, l'effetto dei calciatori che sembrano scivolare sul campo, la bassa dose di realismo, la scarsa libertà d'azione dovuta al pessimo sistema di controllo della palla, la struttura di gioco troppo semplice e poco innovativa, e l'esiguo numero di opzioni sono, in sintesi, i problemi di questo titolo dell'Idea, tanto atteso, quanto deludente. A parte il notiziario e il giornale, idee carine ma mal sfruttate, il resto del gioco, grafica scarna e sonoro quasi inesistente inclusi, soffre di disfunzioni varie, se, giustamente, lo si confronta con i due colossi della Anco e della Renegade. Se vi è capitato di acquistare *Championship of Europe* avete una ragione in più per non comprare questo gioco.

CURVA INTERESSE PREVISTO



In questa schermata possiamo scegliere la nostra squadra. La scelta

"Ma suvvia arbitro, non l'ho nemmeno toccato. Si è buttato lo hanno visto tutti!"

La visione di gioco è molto simile a quella di molti altri titoli del genere, la giocabilità no!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ED COMPUTERS
by ELETTRODATA

IMPORTAZIONE DIRETTA

OFFERTE LOW COST 1993

ED 386/SX
25MHz, 2 MB RAM
HD 42MB, VGA 256K
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor Colori VGA
L. 1.390.000

ED 486/SX
25 MHz, 4MB RAM
HD 120MB, VGA 1MB
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor Colori SVGA
L. 1.890.000

OFFERTA PROFESSIONAL!!

ED 486/50 EISA **L. 3.140.000**

Mainboard EISA 50 MHz dx2, 4 MB RAM, Hard Disk 220 MB,
SVGA True Color, Fdd 1.44, Tastiera estesa, 2 Ser/Par/Game,
Controller Intelligente e Monitor Colori SVGA Low Radiation

Corredo Omaggio alle Configurazioni:

Mouse + MS DOS 5.0 & WINDOWS 3.1 Originali in Italiano!!

PREZZI IVA ESCLUSA, GARANZIA 12 MESI, OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

SOUND BLASTER PRO 2.0 L. 280.000 - VIDEO BLASTER L. 590.000 - MULTIMEDIA KIT L. 720.000
NOTEBOOK 386/SX/25 2MB HD 60 L. 1.790.000 - NOTEBOOK 386/DX/33 4MB HD 80 L. 2.680.000
FAX SEGRETERIA TELEFONICA AMSTRAD (Con riconoscimento vocale) L. 940.000

MODEM FAX ad alta velocità (14.400 baud) ZyXEL U-1496-E L. 750.000

STAMPANTI STAR & HEWLETT PACKARD

LC 20 (9 aghi)	L.	310.000	DESKJET 500	L.	650.000
LC 100 Colori	L.	370.000	DESKJET 550C	L.	1.050.000
LC 24-20 (24 aghi)	L.	490.000	LASERJET IIIP	L.	1.640.000
LC 24-200 Colori	L.	610.000	LASERJET IV	L.	2.450.000

Sconti Speciali per Studenti!!

Vendita e assistenza:	MILANO	VIA MECENATE 76/4	TEL.	02/58012050
Negozi e Show Room:	MILANO	VIA ILLIRICO 2	TEL.	02/70125167
	BRESCIA	MARCHENO V.T.	TEL.	030/8960207
Prossime aperture:	ARCORE (MI)	VIA CASATI 201	TEL.	0336/335202
	MILANO	MM2 GIOIA (METROPOLITANA)	TEL.	02/6705237

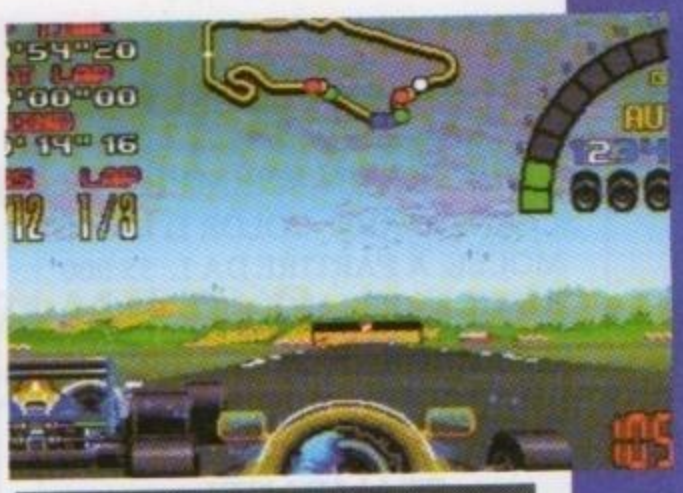
Competenza al Vostr

TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



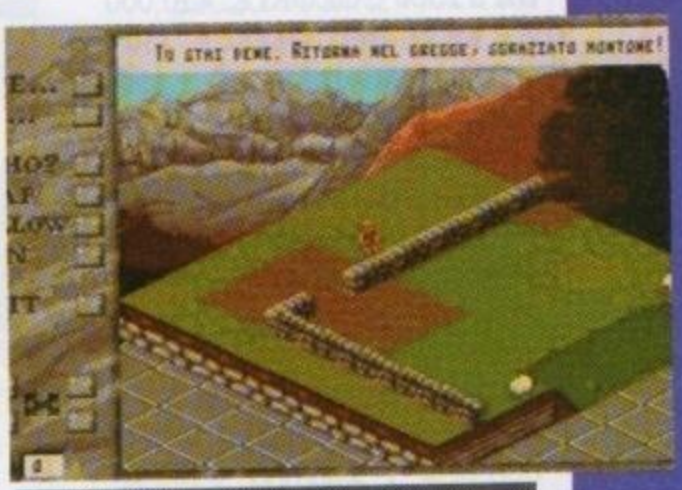
795 AMIGA 1200

G 7 QI 4 A 7 FX 7

Gremlin, Amiga 1200

La versione 1200 di questo gioco della Gremlin (recensito su K45) non ha molto l'aria di un adattamento riveduto e corretto. Col senno di poi i programmatori avrebbero potuto eliminare molti dei difetti già contenuti nella versione "normale" aggiungendo i tanto agognati 256 colori o altri particolari più facilmente gestibili con due Megabyte di RAM e un 68020 a loro disposizione. Ma il gioco rimane fondamentalmente lo stesso, con gli stessi difetti e gli stessi pregi, una giocabilità piuttosto superficiale e tanto immediata quanto poco longeva, una certa scarsezza nella grafica ai lati della pista, un'altissima velocità e una grande varietà di circuiti. (Per i particolari della versione originale vi rimando, appunto, alla recensione su K45). Sono state aggiunte delle animazioni ai box, la grafica è leggermente migliorata (anche se, evidentemente, non abbastanza per accorgersene di primo acchito e, soprattutto, mentre si gioca, quando l'attenzione è totalmente concentrata nella guida), e il movimento su pista è un po' più fluido, rispetto alla versione 500. Non sono convinto, tuttavia, che fosse necessario un Amiga 1200 per rendere possibili questi piccoli e marginali ritocchi che non cambiano il valore del gioco o il divertimento che se ne può trarre. L'unica cosa certamente migliorata moltissimo è la procedura di caricamento, che risulta molto più veloce e agile: se avete un secondo disk-drive non vi accorgerete quasi delle pausa tra una gara e l'altra. Inoltre il gioco è installabile su hard disk e richiede circa un Megabyte di spazio libero.

ROME AD 92



810 AMIGA

G 7 QI 7 A 6 FX 7

Millennium, Amiga

Rome AD 92 è un'avventura grafica in vista isometrica in cui (in uno spaccato di territorio mobile simile a quello di *Populous*) si muove il vostro personaggio, il cui scopo (oltre a sopravvivere, naturalmente) è quello di scalare tutta la piramide sociale fino a essere eletto Imperatore dei domini romani. Muoverete il vostro personaggio grazie ad un semplice sistema di icone: le opzioni possibili (che danno accesso a sotto-menu con altri comandi specifici) sono: "Use", che permette di usare oggetti già in vostro possesso, "Do" che permette di interloquire con i personaggi e compiere altre azioni come prendere, pagare, ecc., "Who", che dà informazioni sui personaggi che vi circondano, "Map", che vi mostra la mappa della locazione in cui siete al momento (Ercolano, Roma, ecc.), "Follow" che vi permette di seguire un altro personaggio senza azionare altri comandi, "Run" che vi permette di muovervi a una velocità molto superiore a quella standard e "Quit" con cui potete salvare il gioco e terminare la partita. Il gioco è simpatico, ricco di umorismo, e abbastanza originale... Forse l'unico appunto (peraltro non indifferente) è l'unicità del sentiero da seguire, le azioni che dovrete intraprendere per superare un problema saranno sempre e solo quelle e, nella maggior parte dei casi, direttamente consequenziali. Rischia così una longevità piuttosto breve e qualche momento di frustrazione da parte del giocatore più "creativo". Peccato perché l'idea è divertente.

SLEEPWALKER

820 PC

G 7 QI 6 A 6 FX 7

Ocean, PC

Ecco finalmente un gioco che vi consentirà di rivestire i panni del miglior amico dell'uomo, nella fattispecie il miglior amico di un ragazzino, Lee, che soffre di una grave forma di sonnambulismo.
Guidando il prode cagnolone Ralph, dovrete cercare di impedire a Lee di cacciarsi nei guai.
L'ignaro fanciullo, infatti, dopo aver scavalcato il davanzale della sua cameretta, ha incominciato ad avventurarsi per i tetti della città, incurante dei precipizi che lo espongono a pericolosissime cadute nel vuoto. Se i problemi fossero tutti qua, Ralph avrebbe, tutto sommato una vita alquanto facile, ma ai precipizi si aggiunge il pericolo di affogare nelle fogne della città, di essere investiti da una macchina, avvelenati da scorie radioattive, ecc., ecc. Insomma, avrete di che divertirvi per parecchie settimane, *Sleepwalker* per PC, infatti, mantiene intatte le caratteristiche positive della versione Amiga, riuscendo anche a conservare la velocità impressionante dello scrolling (anche se, a onor del vero, in maniera un po' meno fluida).
Il gioco occupa circa 3 Mb di spazio sul vostro fido hard disk e viene installato da tre dischetti (due ad alta densità e uno da 720 Kb), non necessita di quantitativi di memoria esorbitanti e sfrutta le schede sonore più diffuse. Da segnalare la presenza di una mappa che consente in qualsiasi momento di conoscere la posizione di Ralph e di Lee all'interno della città. Un tocco di classe per un gioco molto originale che non esitiamo a consigliare agli appassionati del genere.

SPACE CRUSADE

801 PC

G 7 QI 6 A 7 FX 7

Gremlin, PC

Attesa da quasi un anno, la versione PC di *Space Crusade* non delude le attese degli appassionati, sebbene oggi la struttura di gioco appaia leggermente datata rispetto a dodici mesi fa. Direttamente tratto dall'omonimo gioco da tavolo della Games Workshop, *Space Crusade* è ambientato nel ricco universo di Warhammer 40.000, un background nel quale confluiscono elementi fantascientifici, gotici e fantasy. I giocatori (fino a tre) controllano una squadra di cinque Imperial Marine, guerrieri d'elite che combattono indossando esoscheletri corazzati e con armi portatili di potenza devastante. I loro avversari sono creature aliene che dimorano in giganteschi relitti di astronavi abbandonati nello spazio, e che si riproducono sottraendo e replicando i codici genetici delle loro vittime. La trama ricorda da vicino quella del film "Aliens" e l'atmosfera del gioco è altrettanto cupa e violenta. I giocatori muovono a turno i loro marine su una mappa divisa in riquadri. Ogni marine ha un certo numero di punti-azione da spendere durante la propria fase di movimento, mentre gli alieni sono sempre gestiti dal computer. Il programma offre numerosi scenari, ognuno con condizioni di vittoria peculiari, ed è importante sottolineare come alla fine solo uno dei giocatori possa vincere. Le squadre di marine, infatti, non sono obbligate a collaborare tra di loro! *Space Crusade* dà il meglio di sé nella versione con più giocatori, e la sua natura di "gioco da tavolo" non toglie nulla alla frenesia dei combattimenti e alla tensione dei momenti di esplorazione.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ACCESSORI ???
ECCO UN ESEMPIO

SCANNER JX100 COLOR L. 690.000
MOUSE A PARTIRE DA L. 35.000
OPTICAL PEN MOUSE L. 99.000
AUDIO CARD DA L. 120.000
SCANNER B/N DA L. 290.000
JOYSTICK DA L. 15.000

STAMPANTI

MPS 1270 INKJET L. 249.000
MPS 1230 9AGHI L. 279.000
MPS 1550 COLORI L. 430.000
STAR LC24-200 COLOR L. 730.000
NEC P62 24 AGHI LCD L. 1.150.000
NEC P22 24 AGHI L. 590.000
HP DESKJET 500 L. 799.000
HP DESKJET 500C L. 1.050.000
HP DESKJET 550C L. 1.290.000
IBM LASER 10ppm L. 1.750.000

OCCASIONE!!!
LASER CANON LPB8
1MB - 8ppm
L. 699.000

NOVITA' ASSOLUTA

PC1204

A1200 RAM EXPANSION

CARATTERISTICHE TECNICHE:

- Espansione di memoria 4MB 32 bit
- Coprocessore matematico opzionale
- Clock in tempo reale con batteria tampone
- 32 bit zero wait state RAM ad alta densita'
- Non invalida la garanzia
- 5 volte piu' veloce di un A500

PC1204 4MB con clock ..... L. 469.000
PC1204 4MB con clock & 20MHz 68881 FPU... L. 649.000
PC1204 4MB con clock & 25MHz 68882 FPU... L. 699.000
PC1204 4MB con clock & 33MHz 68882 FPU... L. 739.000
PC1204 4MB con clock & 40MHz 68882 FPU... L. 799.000
PC1204 4MB con clock & 50MHz 68882 FPU... L. 879.000

GIOCHI PER MEGADRIVE
INDIANA JONES L. 109.000
SONIC 2 L. 89.000
WORLD CLASS LEADERBOARD L. 89.000
OUTRUN L. 60.000
TAZMANIA L. 95.000
PACMANIA L. 79.000

GIOCHI PER GAME GEAR
STREETS OF RAGE 2 L. 65.000
SHINOBI 2 L. 59.000
MICKEY MOUSE L. 55.000
WIMBLEDON TENNIS L. 65.000
DONALD DUCK L. 55.000
NINJA GAIDEN L. 55.000

QUESTO E' SOLO UN ESEMPIO,
PER GLI ALTRI GIOCHI
TELEFONARE

GAME GEAR
con SONIC
L. 279.000

GAME GEAR
con SONIC
e ALIMENTATORE
L. 299.000

MEGADRIVE
con SONIC e
DUE JOYPAD
L. 299.000

GAME GEAR
+ COLUMNS e
Super MONACO GP
L. 289.000

SUPER NES
con Super Mario e
DUE JOYPAD
L. 390.000

SUPER NINTENDO
versione italiana
L. 379.000

SUPER NES
L. 199.000

MEGADRIVE
JAPAN
CONVERTER
L. 20.000

GAMEBOY
con Tetris
L. 149.000

SUPER NES
UNIVERSAL
CONVERTER
L. 59.000

VIENI A TROVARCI, DA NOI TROVERAI TUTTI I GIOCHI RECENSITI SU QUESTA RIVISTA

SUPERGAMES

COMPUTER SHOP
VIA VITRUVIO 37 - 20124 MILANO
Tel.& FAX 02/29520180 - 29520184

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

COME FARE PER RAGGIUNGERCI ?
Siamo distanti 300m dalla Stazione Centrale
Metropolitana linea 2e3 S.Centrale

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SUPERGAMES

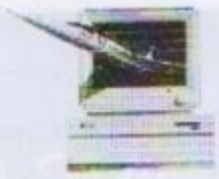
DA 12 ANNI NEL SETTORE

LA QUALITA' INFORMATICA TOTALE NEL' HOME E PERSONAL COMPUTER

VIA VITRUVIO 37- 20124 MILANO
TEL. 02/29520180 - 29520184

AMIGA 4000
The Super Amiga
68040 25MHz - Kick 3.0
2 MB CHIP - 4 MB FAST
ChipSet AGA 32BIT
Hard Disk IDE 120MB
L. 3.990.000
Con HD 220MB
L4.400.000
SIMM 4MB 32Bit
L350.000

PROGETTIAMO SISTEMI MULTIMEDIALI SU BASE AMIGA E PC SU RICHIESTA DEL CLIENTE



ORARI NEGOZIO
9 - 12.30
15 - 19.30
CHIUSO LUNEDI POMERIGGIO

AMIGA 1200
The New Generation
68020 14 MHz - Kick 3.0
2 MB CHIP 32 Bit
ChipSet AGA 32 Bit
L. 790.000

Con HD IDE 40MB
L. 1.190.000
Con HD IDE 80MB
L. 1.450.000

In arrivo dagli USA la nuova raccolta di software di pubblico dominio
EXECLIB
Per AMIGA con sistema operativo 2.0 o superiore.
Telefonare per informazioni

Commodore CDTV
Multimedia Computer
Con drive, tastiera, mouse
Enciclopedia Grolier su CD
L. 890.000

Amiga Computers
A500 v1.3 512K L. 450.000
A600 L. 479.000
A600HD 40MB L. 890.000
A2000 L. 850.000

Monitor 1084s L.430.000
Monitor 1960 L. 650.000

Accessori Amiga
512K RAM x A500 L. 59.000
1MB RAM x A500 Plus L. 150.000
1MB RAM x A600 Originale L. 130.000
KICKSTART 1.3 x A600 L. 69.000
KICKSTART 1.3 x A500 L. 69.000
DRIVE ESTERNI da L. 120.000
HARD DISK 33MB x A500 L. 490.000
GVP 80MB Hard Disk x A500 L. 950.000
NEXUS SCSI CARD x A2000 L.350.000
A570 CD-ROM x A500 L. 550.000
SCANNER ALFADATA da L. 249.000
Genlock GVP G-LOCK L.1.150.000
RocGen Plus L. 590.000
Video Backup System L. 69.000
Amiga Network System L. 69.000

CANON ION
Macchina fotografica digitale HiBand
L. 990.000

PCMCIA RAM CARD
Fast RAM per A600/A1200
2MB Card L.290.000
4MB Card L.490.000

MICROBOTICS MBX 1200
FPU Accellerator Card + Clock
68881 14MHz 0MB L. 379.000
68881 14MHz 4MB L. 729.000
68881 14MHz 8MB L. 890.000
68882 25MHz 0MB L. 529.000
68882 25MHz 4MB L. 899.000
68882 25MHz 8MB L. 1.150.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

Hard Disk per A600-A1200
40 MB IDE 2,5" L. 430.000
60 MB IDE 2,5" L. 500.000
80 MB IDE 2,5" L. 620.000
120 MB IDE 2,5" L. 880.000

Drive esterno High-Density 1.76 MB per Amiga TELEFONARE

OGGI VENDERE UN BUON PRODOTTO NON BASTA !

NOI VI OFFRIAMO UN' ASSISTENZA POSTVENDITA HARDWARE E SOFTWARE ASSIEME AL PRODOTTO CHE ACQUISTATE, UN SERVIZIO IN PIU' PER CHI DESIDERA QUALITA' E SERIETA', NON SOLO PAROLE.
VENITE A TROVARCI,
VERRETE ACCOLTI DA PERSONALE QUALIFICATO CHE VI AIUTERA' NELLA SCELTA DEL SISTEMA PIU' ADATTO ALLE VOSTRE ESIGENZE.
COME AL SOLITO AI PREZZI MIGLIORI.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DEATH V

Cambia il vento, cambia il tempo...in questo caso il tempo è quello del buon livello generale del software ludico, e il vento la nuova tendenza dei produttori dei giochi, che finalmente sembrano aver abbandonato la vecchia politica del "prima compra la licenza, poi preoccupati del gioco".

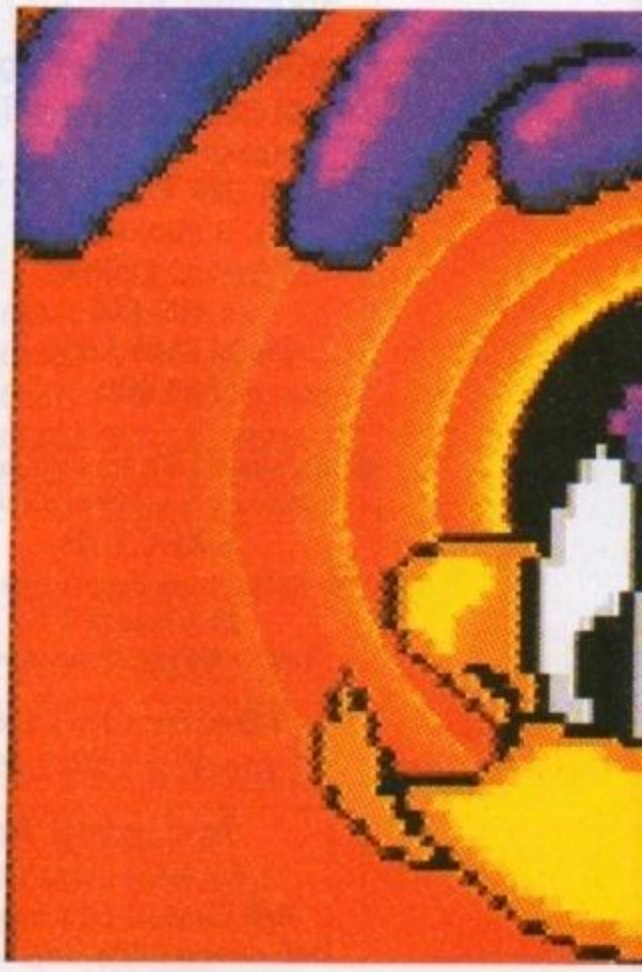
In effetti la maggior parte degli ultimi spin off pubblicati sembra sconsacrare definitivamente il postulato di cui sopra, pienamente valido sino ad almeno un anno fa. L'avvento delle console, parallelo peraltro al proliferare della stampa specializzata indipendente, ha portato chi produce i giochi alla consapevolezza che una licenza famosa, oggi come oggi, potrebbe non rappresentare quell'affare mastodontico che era un paio di anni fa, e questo solo perché l'utente finale è in qualche modo più "maturo" e sa scegliere.

Death Valley Rally della Sunsoft per Super Nintendo è un'ottima prova di questo rinnovato impegno, sfruttando all'osso il legame con il cartoon di Road Runner e non, semplicemente, relegando l'antipatico struzzo nel classico prototipo di gioco stravisto, la cui unica attrattiva sta nel nome. In realtà comunque, *Death Valley Rally* non è nulla di tremendamente originale, ma il risultato finale potrebbe davvero convincervi che qualcuno stia per recapitarvi a casa un pacco della ACME.

L'aderenza al cartoon è semplicemente sconvolgente e l'azione di gioco compulsiva quanto basta perché non molliate il joypad

L'aderenza al cartoon è semplicemente sconvolgente e l'azione di gioco compulsiva quanto basta perché non molliate il joypad, sino alla fusione completa delle vostre mani. Road Runner è sotto il vostro controllo e tutto quello che deve fare è raccogliere le varie bandierine disseminate sul percorso, possibilmente facendo a meno di ritrovarsi bolo alimentare nell'esofago del leggendario Wile E. Coyote: il povero canide tenterà infatti di acchiapparvi con degli improbabilissimi gadget (ma un rullo compressore è un *gadget*?), tutti rigorosamente marcati "A Company Making Everything".

Naturalmente uno struzzo che raccoglie bandierine a vuoto non è un buon soggetto per qualsiasi videogame (ma anche un riccio che raccatta anelli non è il massimo della vita, NdA), e quindi ecco uno scopo ben preciso per cui dovreste imboscarvi tutti i vessilli che incontrate: terminare il livello. Facezie a parte, ogni bandiera che prendete rappresenta il punto di partenza in caso di decesso del buon vecchio struzzo, e le insidie che attentano alla sua salute non sono davvero poche.



All'uopo di un'efficace prevenzione o cura dei disastri di cui Road Runner può trovarsi vittima, esiste una serie di bonus co-

Le facce di Wile sono assolutamente irresistibili. Chissà cosa crede di fare con quello strano aggeggio?

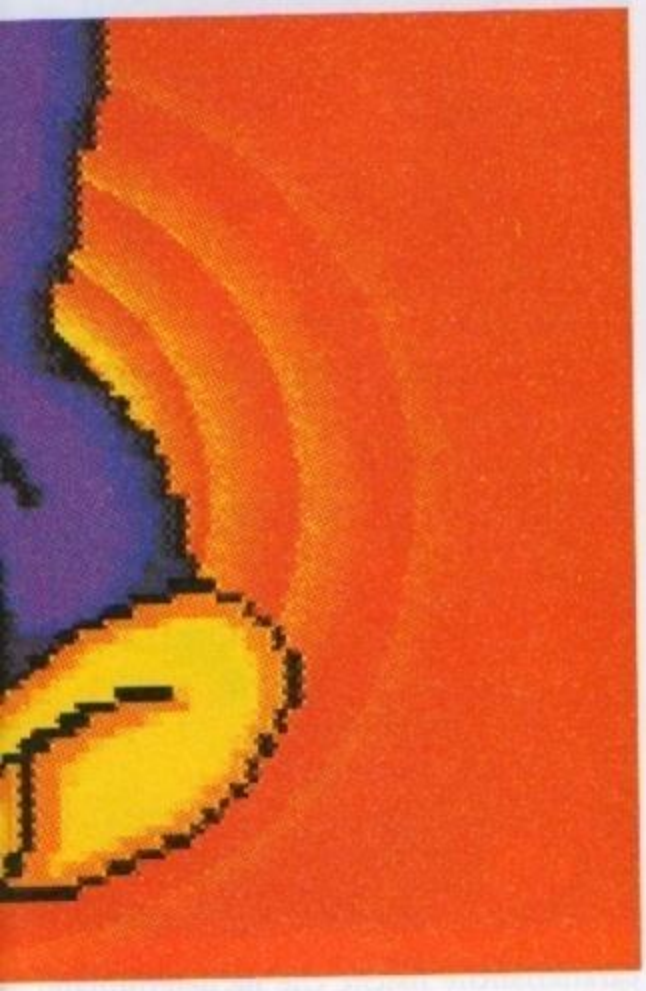
Aaah! Ora abbiamo capito a cosa mirava il suo piano: voleva scoprire un nuovo rimedio per il mal di testa.

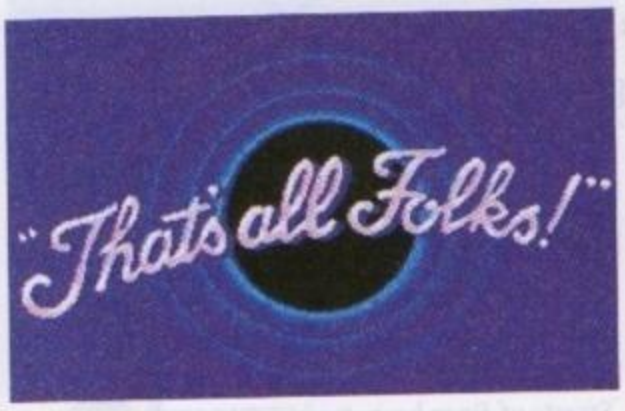
I paesaggi dei fondali sembrano digitalizzati direttamente dal cartone animato. Un plauso ai grafici Sunsoft.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ALLEY rally





Un'immagine dell'introduzione. Ancora una volta il povero coyote ha avuto la peggio. Eh, eh, eh...

Genere Piattaforme
Casa Sunsoft
Sviluppatore Interno

- La grafica l'hanno disegnata a Lourdes
- Ricrea perfettamente l'atmosfera del cartoon
- Impegnativo e divertente

- Il metodo di controllo non è il massimo, e a volte l'inerzia del moto dello struzzo è eccessiva
- Potrebbe rivelarsi ripetitivo a lungo andare
- La frustrazione incombe a causa della difficoltà di alcuni passaggi

Versione SNES

Cosa è più colorato di un trip acido, più multimediale del Lollapalooza tour e più divertente di Vittorio Sgarbi? Right, gente, un episodio di Road Runner! In questa cartuccia poi di episodi ce ne sono un bel po', ed il gioco non è certo facile. I colori del SNES ci sono tutti e gli effetti di zoom sono usati con discrezione e gusto. Le musiche e gli effetti del cartoon sono stati replicati alla perfezione e non c'è neppure l'accenno di un rallentamento in vista. Tecnicamente parlando, non ci si può lamentare. Beep Beep.

K VOTO

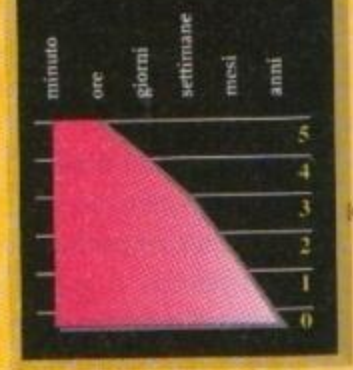
884 SNES

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FK

Due sono gli ingredienti necessari per la riuscita di un buon gioco: la giocabilità e la giocabilità. *Death Valley Rally* si presenta benissimo, ottima grafica spalleggiata da un irriverente parte sonora, e l'atmosfera è semplicemente incredibile, sino alla possibilità fine a se stessa di gorgheggiare l'immortale "beep beep". Purtroppo però gli ingredienti di cui sopra non sono presenti in modo adeguato in questa cart della Sunsoft, dato che la mano dei programmatori è scivolata un po' troppo pesantemente sulla forza d'inerzia nei movimenti dello struzzo. A tratti il gioco è più veloce di Sonic, ma, appunto, a tratti: credo che un maggiore bilanciamento tra sezioni ad alta velocità e piattaforme avrebbe sparato *Death Valley Rally* nel gotha dei tie-in. Così com'è, *DVR* è un divertentissimo gioco che vale il suo (alto) prezzo.

CURVA INTERESSE PREVISTO



me cuoricini energetici, scudi protettivi e mucchietti di mangime gratuito ("Oooooh, ma guarda, come nel cartone...").

L'ambientazione dei livelli varia sensibilmente, e mentre il primo ha come sfondo il bellissimo deserto dalle misteriose pietre in equilibrio precario, quelli più avanzati vi vedranno vagare errabondi per miniere abbandonate, vagoni ferroviari, cantieri edili e chissà cos'altro. Il bello è che in ogni nuovo stage Wile E. cercherà di bloccarvi con i sistemi più idioti che possiate immaginare (in volo con tute da pipistrello, con schiacciasassi a manetta, gru demolitrici, a cavallo di missili, elicotteri, mongolfiere) e se davvero non ridete giocando a *DVR*, o vi chiamate Leopardi Giacomo o siete degli inguaribili disfattisti.

I colori del SNES ci sono tutti e gli effetti di zoom sono usati con discrezione e gusto

In questo caso tornate pure a giocare a *Zelda III* col sottofondo musicale di Branduardi, e datevi pure tutte l'aria impegnata che volete: noi continueremo a sconquassarci dalle risate con lo Speedometrus Maximus e l'Hungarius Incontrollibus.

Tiziano Toniutti

STORIA DI UN COYOTE

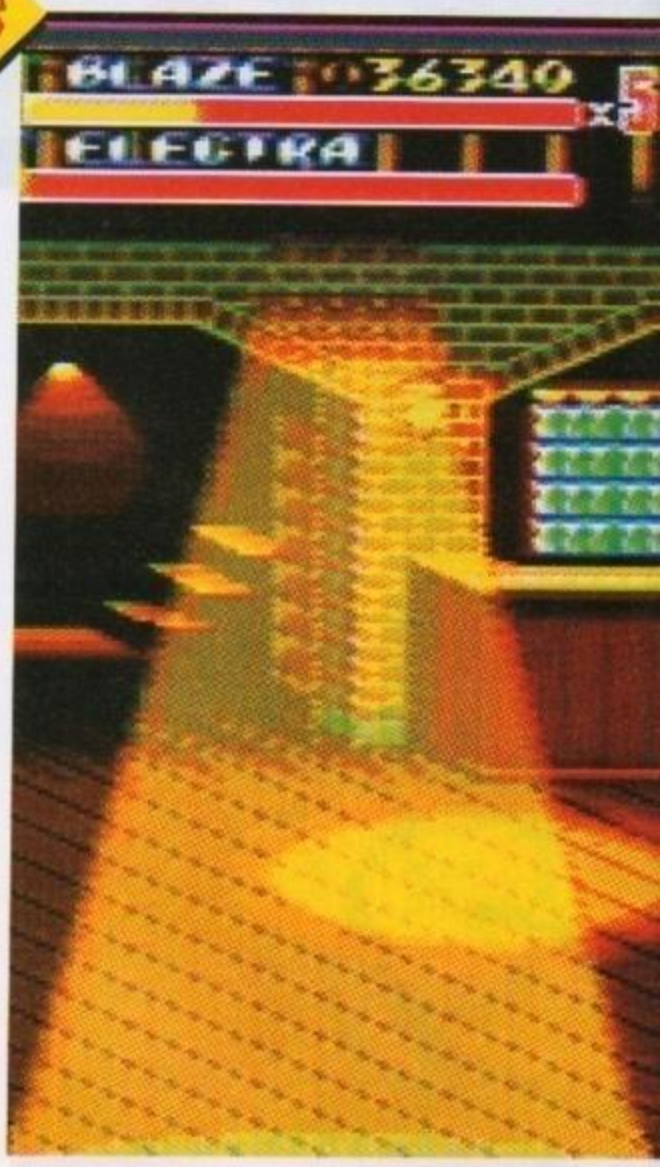
Gli uomini veri non uccidono i coyote. Questa frase di Antony Kiedis ben si adatta ai programmatori di giochi, gente capace di riciclare Wile E. e Road Runner in almeno tre giochi diversi. *Death Valley Race* è il terzo gioco imperniato sulle vicende dei due personaggi Warner bros., ma non per questo è collegato con gli altri due precedentemente usciti. Il primo fu il pleistocenico *Road Runner* della Atari Games, convertito con ottimi esiti dalla US Gold (strano). Il secondo tentativo fu ad opera della Hi-Tec, una ditta che produceva (uso l'imperfetto perché la Hi-Tec è passata a miglior vita) principalmente budget game, ed il gioco, considerato anche il prezzo (5000 lire contro le centomila e rotte di *DVR*!!!) non era proprio tristissimo. Se in soffitta avete ancora un C64 tentate di procurarvi i due titoli succitati magari sperando in una vecchia raccolta.

Il collo del coyote si allunga nel disperato tentativo di non precipitare. Tentativo destinato a fallire, ovviamente...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STREETS O

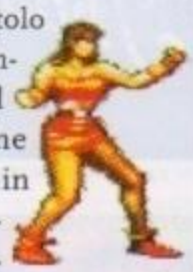


La Sega torna alla stragrande sulla scena dei picchiaduro, decisa a ripetere il miracolo che ha visto protagonista la Capcom grazie a *Street Fighter*.

Sarà bene che mi spieghi meglio riguardo a quello che volevo dire nell'introduzione. Come spero tutti voi sappiate, nel lontano 1987 fece la sua comparsa nelle sale giochi il primo dei due *Street Fighter*. Il gioco offriva una buona dose di azione e parecchi avversari contro cui misurarsi.

Forte del discreto successo ottenuto, non passarono neanche due anni perché il gioco fosse convertito per la maggior parte dei computer e console disponibili. La situazione da allora non cambiò, fino a quando nel 1990 esplose la bomba. *Street Fighter II* rappresentò, infatti, l'inizio di una vera e propria mania; centinaia di videogiocatori furono letteralmente "presi" da quel capolavoro e bastò poco tempo perché quel nome fosse già sulla bocca di chiunque frequentasse, anche di rado, una sala giochi. Giunti a questo punto non mi meraviglierei se qualcuno si fosse messo, giustamente, a ridere.

È impensabile paragonare il mega-gioco della Capcom con il titolo per Megadrive. Ma, se ci pensiamo bene, all'interno del piccolo mondo Sega, il nome *Streets of Rage* ha tutte le carte in regola per replicare il miracolo della software house nipponica.



I programmatori hanno fatto un lavoro superbo con i poveri chip del Megadrive, ottenendo dei veri e propri miracoli grafici

Il primo gioco era, infatti, un discreto picchiaduro sulla falsariga di *Double Dragon*, ma questo seguito è davvero qualcosa di fenomenale, un vero e proprio salto di qualità rispetto al predecessore. La trama di *Streets of Rage II* è, pressappoco, la solita di tutti i giochi del genere. L'organizzazione criminale, al cui capo c'è il malvagio Mr. X, ha messo in subbuglio la città e rapito l'agente Adam. Toccherà, quindi, al nostro intrepido videogiocatore guidare uno dei quattro protagonisti ed eliminare questa nuova ondata criminale, salvando contemporaneamente il povero malcapitato.

Ogni personaggio ha diverse caratteristiche fisiche che ne determinano la forza e la velocità nei movimenti. Ognuno di loro ha, naturalmente, tecniche e abilità speciali diverse e, a seconda della scelta effettuata, bisognerà adottare una tattica differente allo scopo di sconfiggere i vari nemici e superare i livelli del gioco. Questi variano enormemente tra loro per stile e grafica, grazie anche ai fantastici effetti grafici che caratterizzano i fondali.

Anche i personaggi sono stati realizzati molto accuratamente e ogni movimento vie-

Uno scenario molto lussuoso in cui scambiarsi colpi ad alto potenziale distruttivo.

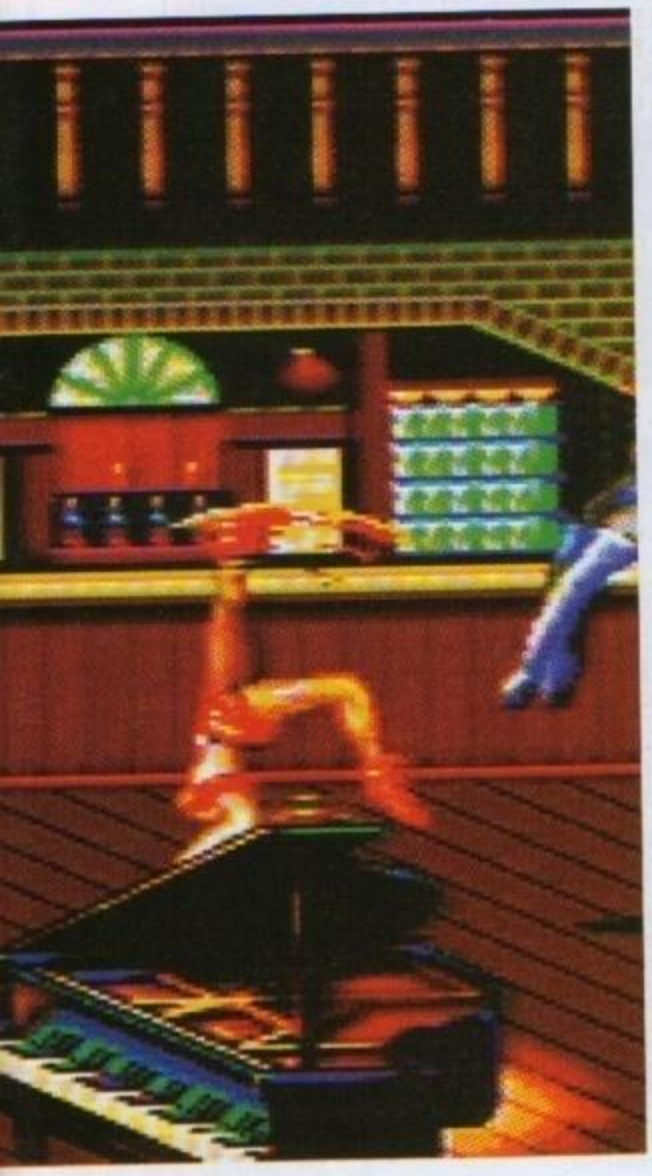
Utilizzare armi improprie è una delle soddisfazioni messe a disposizione da *SoR II*.

I paesaggi cittadini sono molto suggestivi, con le luci dei grattacieli che

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

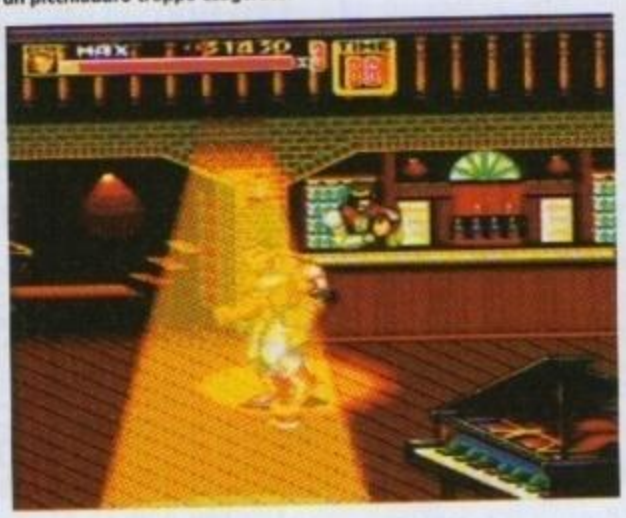
http://www.oldgamesitalia.net/

F RAGE



Sul ponte le mosse speciali di Blaze sembrano ancora più efficaci e devastanti.

La grafica di *SoR II* contribuisce a immergerci nel pieno dell'azione di un picchiaduro troppo esagerato.



Genere Picchiaduro
Casa Sega
Sviluppatore Interno

- Ottima grafica e sonoro.
- Varietà di mosse molto ampia.
- Possibilità di giocare con o contro un secondo giocatore.
- Grande Giocabilità.

- Il gioco è piuttosto facile e, anche al livello "normal", non è difficile terminarlo in due o tre partite.

Versione Megadrive

Dopo *Streets Fighter II* per SNES è la seconda volta che mi capita di vedere 16Mbit di memoria sfruttati come si deve. I programmatori hanno fatto un lavoro superbo con i poveri chip del Megadrive, ottenendo dei veri e propri miracoli grafici degni del mode 7 della console Nintendo. Sto chiaramente parlando dei bellissimi effetti di rotazione e distorsione che caratterizzano tutti i vari fondali del gioco. Ottimo anche il sonoro. Gli effetti sonori e le frasi digitalizzate sono state realizzate molto accuratamente mentre, per quanto riguarda le musiche, alcune volte viene voglia di inserire la pausa e godersele fino in fondo.

K VOTO

912 Megadrive

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
GI
A
FK

Fantastico. Ecco come riassumere in una sola parola *Streets of Rage II*. Il gioco è coinvolgente fin dall'inizio e non si è contenti fino a quando non lo si è terminato un paio di volte. E questo solo per il gusto di sconfiggere ogni nemico con una tattica diversa o per paura di essersi persi qualche particolare. Forse lo troverete un po' facile da finire, ma non abbiate paura. Come ho già detto prima, avrete bisogno di terminarlo almeno due volte per ritenervi soddisfatti e, anche dopo, non vi stuferete di rigiocarlo grazie all'opzione due giocatori che permette di cimentarsi in entusiasmanti sfide One-on-One. Indubbiamente *Streets of Rage II* può diventare un classico, senza contare che è il miglior picchiaduro di questo genere per qualsiasi computer o console.

CURVA INTERESSE PREVISTO

ne eseguito con una fluidità degna del miglior Coin-Op. Anche la giocabilità si assicura un'ottima valutazione grazie alla possibilità di giocare in due contemporaneamente.

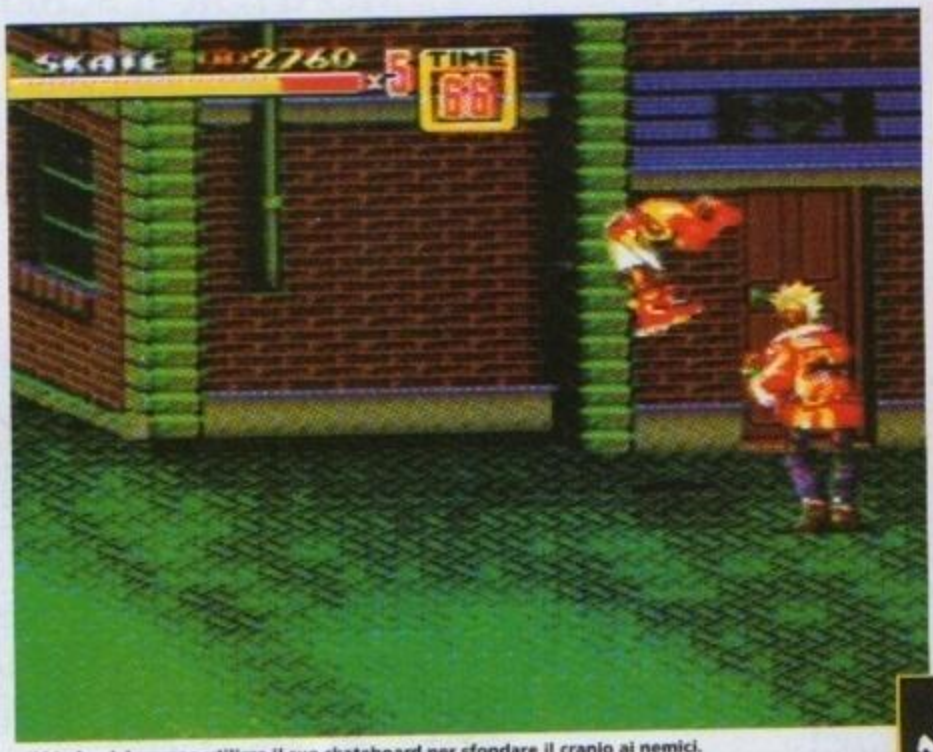
Sempre utilizzando quest'ultima opzione è possibile sfidare un amico: ognuno sceglie uno dei quattro personaggi disponibili e combatte contro l'altro cercando di vincere almeno due round su tre, facendo uso o meno dei propri colpi speciali. Di questi ultimi ce ne sono tantissimi, tre per ogni personaggio e tutti diversi tra loro. Variano da un semplice placcaggio a un potentissimo uppercut. Inutile dire che la maggior parte di queste mosse sono di chiara ispirazione "Street Fighteriana".

Un'ultima nota riguarda il sonoro che comprende degli ottimi effetti, discrete frasi digitalizzate e delle pompatissime colonne sonore che garantiscono un sostegno morale non indifferente per il giocatore.

Insomma 16Mbit degni di essere infilati dentro la fessura del Megadrive, operazione consigliata a TUTTI i possessori della suddetta console.

Fabio Massa

Sicuramente da quel portone uscirà un guadiano di fine livello. Certe cose non cambiano mai...



Il bimbo del gruppo utilizza il suo skateboard per sfondare il cranio ai nemici.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Select

P.le Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02/4043527-4046749

SOFTWARE
PERIFERICHE
ACCESSORI PER
AMIGA E PC
AI PREZZI
MIGLIORI

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk esterno da 43 Mb per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 mS. Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L. 550.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 52 Mb per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 mS. Possibilità di espandere la memoria fino 8 Mb con moduli SIMM, autoboot.

OFFERTA LANCIO
L.849.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10	Pz. L.	1.000 cad.
50	Pz. L.	850 cad.
100	Pz. L.	800 cad.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10	Pz. L.	1.500 cad.
50	Pz. L.	1.400 cad.
100	Pz. L.	1.300 cad.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10	Posti Blue Box	L. 2.500
50	Posti con chiave	L. 10.000
100	Posti con chiave	L. 16.000
150	Posti a cassetto	L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000
CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000
CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD
2 JOYPAD
ALIMENTATORE + SCART
A SOLE
L. 389.000
SUPERNES CON
1 JOYPAD
A SOLE
L. 299.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

SUPER NOVITA' AMIGA 1200

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 14 Mhz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mb di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

Amiga 1200	L. 749.000
Amiga 600	L. 479.000
Amiga 600 con Hard Disk	L. 879.000
Amiga 600 con monitor 1084/S	L. 900.000

HARD DISK PER AMIGA 600 - 1200

Disponibili Hard disk interni da 40Mb e 85 Mb per amiga 600 - 1200. Si eseguono anche installazioni.

TELEFONARE

SUPER NOVITA'

Drive esterno per amiga con doppia capacita'
880 Kb - 1.640 Mb
L. 159.000

SUPEROFFERTA PC 386/SX/33

2 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	

L. 1.600.000

SUPEROFFERTA PC 486/SX/25

4 Mb di Memoria	1 Drive 3 1/2 1.44 Mb
1 Hard Disk 40 Mb	1 Monitor a Colori SVGA
1 Porta Parallela	2 Porte Seriali
1 Mouse	1 Tastiera Estesa
1 Porta Game	

L. 2.100.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N	L. 380.000
Star LC 200 colore	L. 530.000
Star LC 24-200 B/N	L. 650.000
Star LC 24-200 colore	L. 750.000
Star Ink-Jet 80 col.	L. 679.000

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore	L. 139.000
Drive interno per amiga 500 con tasto	L. 129.000
Drive interno per amiga 2000	L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse	L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Eccezionale digitalizzatore audio stereo con volume d'ingresso regolabile e tempo di campionamento velocissimo, impiego molto semplice, software in dotazione.

L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k	L. 49.000
Espansione 1Mb per A600	L. 139.000
Espansione 2Mb con clock	L. 280.000
Espansione 4 Mb con clock	L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA	L. 299.000
Espansione 1MB per plus	L. 99.000
Espansione 2Mb per 2000	L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick	L. 29.000
Mouse Selector	L. 29.000
Mouse con microswitches	L. 49.000
Interfaccia Midi	L. 49.000
Prolunga per modulatore	L. 20.000
Prolunga per drive	L. 30.000
Penna ottica con software	L. 29.000
Pistola Gun Shot	L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8833 II
L. 430.000

COMMODORE 1084S
L. 430.000

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA

Scheda con microprocessore 68020 e coprocessore 68881 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.

L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

Per A500	L. 59.000
Per A600	L. 65.000

NOVITA' VIDEO STREAMER PER AMIGA

L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock è un apparecchio che Vi permetterà di registrare,miscelare, dissolvere le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenendo così immagini sensazionali.

PLUS L. 490.000 K090 L. 299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compabilità video.

L. 129.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TNT Tricks 'n' Tactics

che questo mese i TNT curati da Paolo Paglianti non deluderanno i nostri lettori. Nelle prossime pagine potrete trovare la soluzione di Dark Seed, l'incredibile avventura disegnata da H. R. Giger, una guida su come diventare miliardari in A-Train, e la seconda e ultima parte della soluzione di Might & Magic 4 - Clouds of Xeen. VI ricordiamo che il curatore dei TNT risponde alle vostre interminabili chiamate allo 02/33100413 tutti i venerdì dalle 18:00 alle 19:00, e che potete contattare la redazione collegandovi a Ultimo Impero, al numero 02/55302337.

MIGHT&MAGIC4

È tempo di distruggere Xeen! I nostri eroi, guidati da Paolo Paglianti, hanno quasi raggiunto la terribile fortezza sospesa tra le nuvole, e si stanno preparando allo scontro finale!

QUALCHE LOCAZIONE INTERESSANTE

Raggiungete Winterkill con uno degli specchi, o con il Town Portal del vostro Chierico, quindi uscite dalla città e dirigetevi verso sud. Arrivate sino all' "angolo" sud-ovest del piatto mondo di *Might & Magic 4*, scalate le montagne, e, alla locazione A4, X=3, Y=3, troverete la Fountain of High Magic, che vi regala 250 Spell Point per ogni bevuta! Questo è un ottimo posto in cui lanciare un Lloyd's Beacon: ci sono pochi mostri, di basso livello, e vi consente di trasformare i vostri stregoni in macchine da distruzione.

Ogni volta che incontrate un problema di ciclopiche dimensioni (come i Diamond Golem della Golem Tower), settate nel luogo problematico un Lloyd, tornate alla Fontana con un secondo Lloyd, riposatevi e bevete le sue magiche acque, quindi ritornate con il Lloyd's Beacon settato in precedenza. Naturalmente, per servirvi di questo trucchetto, dovrete avere almeno due personaggi in grado di lanciare quest'incantesimo, oppure di un oggetto incantato come un Rod of Beacon.

Prima di proseguire con la costruzione del Castello di NewCastle, distruggete il campo degli Evil Ranger (6) in C4, X=1, Y=11, quindi entrate nella Pagoda dei Ninja (4) in A3, X=15, Y=6, e tornate dal vecchietto in A3, X=15, Y=11 per ricevere la giusta ricompensa.

Andate un po' più a nord, e distruggete i due accampamenti di Barbari, in C2, X=1, Y=9 e A3, X=8, Y=14. Fate un salto sulle montagne abitate dai Gargoyle (8) e prendete lo Scarab Magico (C1, X=15, Y=11) di Carlawna (vi aspetta in una tenda in C2, X=10, Y=6), che, oltre a regalarvi un bel po' di Punti-Esperienza, vi insegnerà anche l'Incantesimo Moon Ray. Portate quindi i Crystal (trovati il mese scorso ad Asp) al mago accampato in C2, X=8, Y=11, che è in grado di insegnarvi l'utilissimo Megavolts (una versione più potente del comune Lightning Bolt). Non dimenticate infine di riportare la Tiara trovata a RiverCity alla principessa Roxanne, che vi aspetta all'ultimo piano del Castle Burlock. Già che ci siete, prima di uscire dal Castello, leggete i due libri costuditi nella sala del trono, che vi consentono di acquisire le abilità di Astronomy e di Linguist.

Un'ultima indicazione: in questa parte del gioco dovrete girare più volte il deserto, quindi vi conviene sfruttare la Fountain of Great Protection localizzata fra le montagne in A3, X=3, Y=14.

GOLEM TOWER

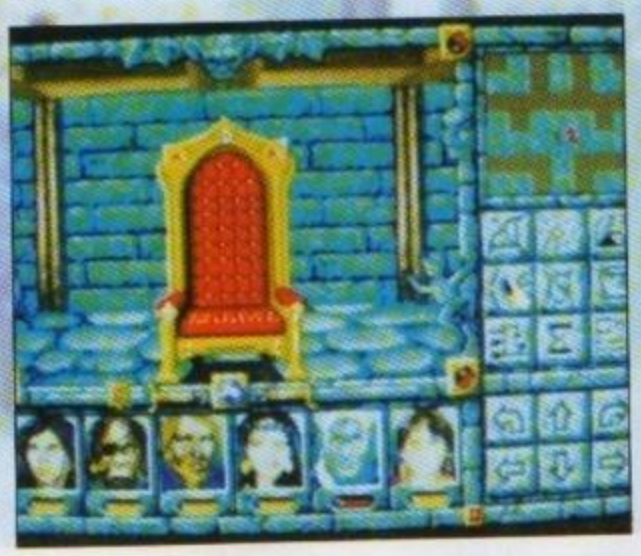
La Pietra per entrare nella Torre dei Golem vi viene consegnata dal vostro amministratore di NewCastle quando costruite il Castello. Prima di entrare in questo difficile Dungeon, vi conviene recarvi alla Fountain of High Magic e settare un Lloyd's Beacon, visto che più tardi dovrete combattere contro dei Diamond Golem. Quindi raggiungete la locazione B4, X=11, Y=10 e entrate.

Durante la prima prova, dovrete affrontare dei Wood Golem (6), che sono i più deboli. Azionate le varie leve laterali, tornate indietro con un incantesimo di teletrasporto (lo stesso Lloyd va bene) ed eliminate i nemici. Alla fine potrete prendere degli altri MegaCrediti.

Andate a nord e affronterete la seconda prova: azionando i tre pulsanti, dovrete trovare la giusta combinazione per schiacciare sei degli otto cubi di pietra, cercando allo stesso tempo di non avere la peggio negli scontri con gli Stone Golem (7). Alla fine prendete i soliti MegaCrediti e andate a est. Qui dovrete premere i tre pulsanti in alto e i due in basso al centro e a sinistra, per spostare il primo blocco, quindi di nuovo quello in alto e a destra; se invece avete il Teleport, che vi permette di superare da 1 a 9 locazioni indipendentemente dagli ostacoli, lanciate l'incantesimo e non preoccupatevi di leve o pulsanti!

Eliminate i tre-quattro Iron Golem (8 - sono molto vulnerabili ai Lighting Bolt), quindi passate sul teletrasportatore verde.

Ora dovrete affrontare tre o quattro Diamond Golem (13), che sono dei mostri veramente "duri": 1000 punti ferita, due attacchi per round con la possibilità di distruggere armi e armature dei vostri personaggi, fanno di questi Golem dei veri Terminator fantasy! Se vedete che nonostante lo spell Golem Stopper (che toglie 100



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

pf per volta al nemico) non riuscite a sconfiggerli, fate dietrofront e uscite dal Dungeon; se invece riuscite a sconfiggerli tutti, oltre a un cofano pieno d'oro, troverete una statua che ha l'allegra idea di battezzarvi Signori dei Golem e di aumentare i vostri personaggi automaticamente di un livello!

CAVE OF ILLUSION

È tempo di aumentare un po' le vostre caratteristiche primarie (Forza, Intelligenza, ecc.) quindi dirigetevi al trotto verso la Cave of Illusion (B4, X=2, Y=15). Nei quattro livelli di questo Dungeon troverete dei simpatici crani che, in cambio di qualche Gemma, vi aumentano una delle vostre caratteristiche. Cercate, alla fine, di avere uno dei guerrieri con almeno 55 di Might e il Ladro con un buon punteggio di Luck. Non preoccupatevi di trappole e lance, qui tutto è un'illusione (almeno per ora...). I Water Golem (6) fanno molta scena, ma tutto sommato sono molto semplici, specie per dei Signori dei Golem come voi! Le scale verso il basso del primo livello sono in X=15, Y=1, quelle del secondo vi aspettano in X=13, Y=0, quindi potrete arrivare al quarto con le scale in X=15, Y=1. Se volete, potete togliere il tappo (!) e prosciugare il dungeon, alla locazione X=15, Y=13. Una volta prosciugato, potrete aprire tutte le grate dei quattro livelli e recuperare una montagna d'oro - ma state attenti: infatti anche le trappole che prima erano illusorie diventeranno reali! In ogni caso, prima di uscire, prendete la chiave per la Tower of High Magic alla locazione X=7, Y=14 del quarto piano.

TOWER OF HIGH MAGIC

Tornate a River City, curatevi e riparate le armature danneggiate nei due Dungeon precedenti, andate nella locazione C3, X=6, Y=0, e potrete entrare nella Torre della High Magic. Non è molto difficile trovare le scale per raggiungere il quarto livello, e anche i nemici sono abbastanza deboli, almeno rispetto al vostro gruppo che dovrebbe essere ormai arrivato al dodicesimo livello. I Flying Fist (5) vanno giù con un paio di colpi, mentre per quanto riguarda i Sorcerer (8) vi conviene avvicinarvi il più velocemente possibile e colpirli con le armi.

Arrivati all'ultimo livello, prendete la Skeleton Key per la Darzog's Tower (X=7, Y=12). Mentre girate per i livelli, aprite i vasi, che aumentano le caratteristiche di anti-elementali, e i Chest of Pandora, che nascondono quasi sempre dei mostri nemici, ma che vi ricompensano con un bel mucchietto d'oro. L'unico problema è dato da uno dei Chest che libera un Drago, che però, essendo solo, è facile da eliminare anche con incantesimi comuni come Lightning Bolt o Fireball. Se volete, salite sul tetto della Torre e fatevi un giretto per le nuvole (prima di andare a spasso sulle candide nubi, lanciate il Levitate Spell per non cadere!). Lì intorno troverete qualche Gemma, qualche Dono Divino e qualche Cloud Golem (8), resistente, ma non troppo pericoloso.

DARZOG'S TOWER

Andate in una delle cinque città, fate il solito giro per riparare armi, armature e recuperare i pf persi, e chiedete allo specchio di portarvi alla Darzog's Tower. Non giratele troppo intorno, visto che i dinosauri che la difendono sono davvero forti e colpiscono a distanza.

Il primo livello non presenta difficoltà: occhio alla piattaforma a puntini verdi, perché vi toglie tutti gli Spell Point! Le grate sono degne di un'occhiata, visto che spesso nascondono 1000 pezzi d'oro. Il secondo livello è pieno di teletrasportatori (le piattaforme con i puntini verdi). Utilizzate gli spell Teleport o Jump per evitarli fino all'angolo sud-ovest, quindi spostatevi di una casella verso est e continuate a saltare fino a quando non arrivate all'uscita, posizionata vicino all'entrata nell'angolo nord-est. Lungo la strada, leggete i vari libri che vi aumentano le caratteristiche primarie di ben venti punti!

Arrivati al terzo piano, dovrete eliminare i vari Cloni di Darzog (10), affrontandoli sempre da distanza ravvicinata. Non aprite i cofani, che sono pieni di trappole e privi d'oro, ma salite la scala. Premete i pulsanti in X=6, Y=8 e X=8, Y=8 per accedere a delle scale segrete dal quarto livello e arriverete al mitico mago Crodo, responsabile della vostra chiamata. Una volta liberato, vi spiegherà che per affrontare Xeen, la cui fortezza fluttua sulle nuvole che circondano la Darzog's Tower, dovrete utilizzare una spada sperimentale custodita nel dungeon di NewCastle.

IN GIRO PER IL DESERTO

Tornate al Burlock Castle e andate a parlare con il consigliere del Re, che, contento della liberazione di Crodo, vi permetterà di costruire il vostro dungeon personale in NewCastle. Andate dagli ingegneri reali, pagate la solita parcella e potrete dare il via ai lavori. Prima di andare nel dungeon, recuperare la spada magica e affrontare Xeen, vi consigliamo di aumentare le vostre caratteristiche, esplorando la zona desertica a nord-ovest.

La prima tappa dell'esplorazione ci porta al Castle Basenji (A1, X=8, Y=8), tetra fortezza che ospita un malvagio culto di uomini lupo. Entrate, eliminate i quattro lupacchiotti (Werewolf - 8) e salite le scale a nord -ovest. Probabilmente incontrerete qualche Wizard (11) che come al solito può darvi fastidi solo se colpisce da lontano, in quanto a distanza ravvicinata non è molto resistente. Percorrete il corridoio fino a quando vi viene chiesta la password, che è "There Wolf" (un gioco di parole tra Werewolf, che si legge come "Dov'è il lupo?" e There Wolf, traducibile con "Il lupo è là!"). Salite e prendete lo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Signore e signori alla vostra destra potete ammirare niente meno che la spada sperimentale che vi permetterà di colpire Lord Xeen in persona (sempre che voi riusciate ad arrivarci)

Scroll of Inlight (X=3, Y=3 - tra i tanti, è l'unico che potrete leggere e prendere). Prima di uscire, salite le altre scale a sud e potrete arrivare al cospetto del Cult Leader (12) che protegge una cassa piena d'oro: Wow! Se poi avete voglia, potete anche scendere nel dungeon (le scale sono a X=14, Y=6 del primo livello) e liberare i vari prigionieri (guadagnando qualche Punto Esperienza extra).

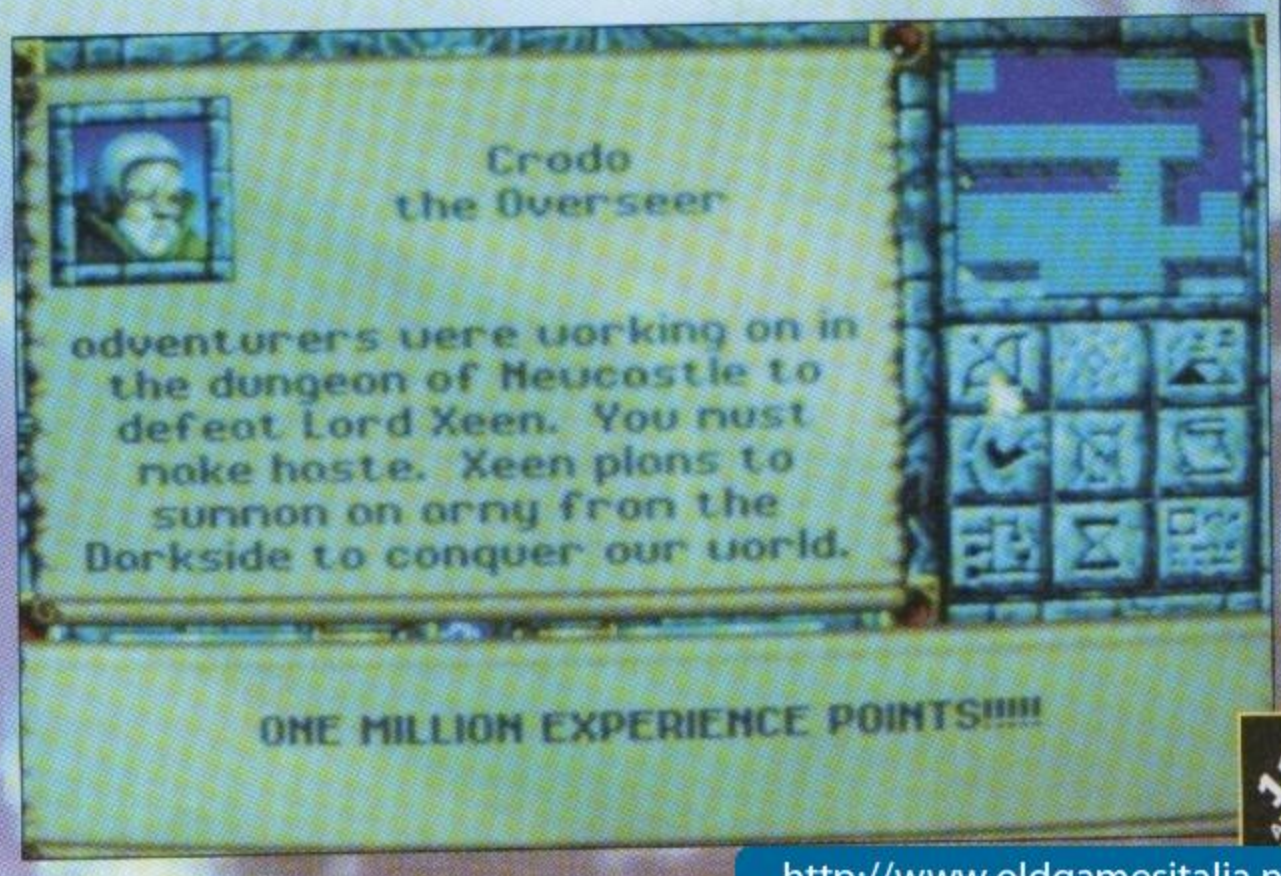
Andate quindi dall'Apprendista Stregone in A1, X=4, Y=5, che in cambio dello Scroll vi regalerà la Pietra per entrare nella Northern Sphinx.

Andate quindi in B1, X=12, Y=9 e entrate nella minacciosa sfinge. Troverete qualche Stone Golem a sbarrarvi la strada, ma niente di preoccupante. Salite al secondo livello (le scale dal primo piano sono in X=13, Y=23) e leggete i due libri magici, quello del Teleport in X=1, Y=15 e del Gold Spell in X=14, Y=2.

Salite al terzo livello (la password è Golux) e sedetevi sui vari troni (ognuno regala 500.000 Punti Esperienza, ma solo se chi si siede è della razza o professione richiesta). Prima di uscire, leggete il libro del Divine Intervention in X=2, Y=8.

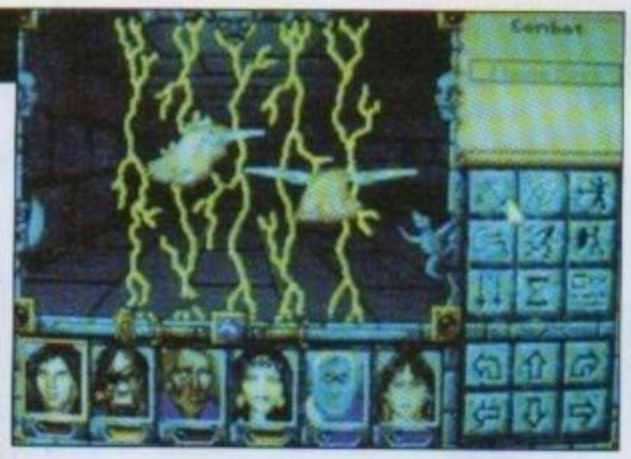
LA FORTEZZA DI XEEN

Andate a NewCastle, visitate il trainer (è l'unico che può aumentarvi di livello oltre il quindicesimo), e entrate nel dungeon (la password è "Laboratory"). Date un'occhiata in giro e sfondate il muro sottile (se non lo trovate, lanciate un Wizardry Eye). Al centro della stanza troverete la Spada Sperimentale, che oltre a far danno in generale, è praticamente l'unica arma in grado di colpire e ferire Xeen. Tornate alla Darzog's Tower, salite fino al quarto piano e poi raggiungete le nuvole. Lanciate un Levitate, quindi andate verso nord, fino al cartello con sopra scritto "Xeen - 9N". Lanciate un Teleport di nove caselle vero nord e arriverete nel regno di Xeen. Girate per le nuvole a ovest e partecipate ai quattro giochi di abilità finché non avrete le quattro bamboline, che potrete scambiare con la chiave delle fortezza nell'ultima tenda. Entrate nella fortezza, lanciate un Day of Protection, e andate, prima di tutto, negli angoli nord-est e nord-ovest, dove troverete il Cold e il Poison Generator, che naturalmente dovrete distruggere. Le guardie della fortezza sono dei bioandroidi (11), molto vulnerabili ai Lightning Bolt, ai Mega Volt e alla Prismatic Light. Salite le due rampe di scale fino a raggiungere le due torri a sud-est e a sud-ovest, dove troverete gli altri due generatori, l'Electricity e il Fire Generator. Scendete, entrate nella costruzione grande al centro e salite fino all'ultimo piano, dove potrete distruggere il generatore di Robot. Concedetevi un meritato riposo, salvate la partita, assicuratevi che uno dei vostri guerrieri (quello con speed più alta) abbia in mano la Spada Sperimentale, e aprite la porta. Eliminate il draghetto (Xeen's Pet - 12) e affrontate il perfido Xeen (14, ovvia-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

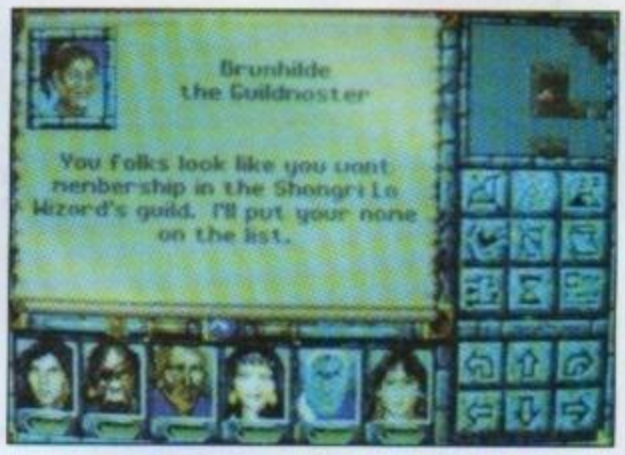


Due piedi con le ali??? Ebbene si, tutto è possibile nella Tower of High Magic

mente!) che può essere ferito solo dalla spada Sperimentale. Dopo averlo eliminato, avvicinatevi al Sesto Specchio e distruggetelo!

AVVENTURE IN SOSPESO

Okay, avete fino *Might & Magic 4*, ma se volete, potrete continuare la vostra esplorazione in attesa di *Might & Magic 5*. Infatti mancano ancora dei dungeon da esplorare: qualche esempio? Beh, la Dragon's Cave (E1, X=14, Y=12) tana di decine e decine di draghi di ogni specie e colore. Insomma, c'è ancora pane per i vostri denti in attesa di poter accedere al Dark Side!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMERICAN'S GAMES

ANCORA NOVITA' PER ATARI ST !!!

DA OGGI ANCHE PER VOI SONO
DISPONIBILI QUESTI FANTASTICI GIOCHI !!!!!

FIRE & ICE----HARRIER ASSAULT---DYNABLASTER
FOX COLLECTION--TRANSARTICA--NIGEL MANSELL--WWF II
STRIKER----STREET FIGHTER II---SENSIBLE SOCCER 92/93

NOVITA ' PER LYNX

DIRTY LARRY---JOUST---BASEBALL HEROES

NOVITA' PER MEGADRIVE/GENESIS

CHAKAN"THE FOREVERMAN"--NBA/ALLSTARCHALLENGE
FATAL FURY---X.MAN---FLASH BACK

VASTO ASSORTIMENTO CARTUCCE:
GAMEBOY-LYNX-MASTER SYSTEM
GAME GEAR-ATARI XE-7800-2600-
MEGADRIVE-NINTENDO-SUPERNES

HOTLINE

011/548920

VENDITA INGROSSO/MINUTO . EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

VIA SACCHI 26 10128 TORINO

VIA TRAFORO 34 10053 BUSSOLENO 0122/647233

ASTIGAMES

Commodore Point

SOFT center

Tutte le ultime novità per:

AMIGA e PC COMPATIBILI

メガドライブのハイパーアタッチメント
SEGA GAME GEAR MEGA DRIVE

Nintendo
GAMEBOY

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
☎ (0141) 436853

B&B computer srl

Via Cadolini 6
21013 GALLARATE (VA)
Tel. 0331.771164 Fax.0331.775348

Il tuo Negozio di fiducia dove trovi PROFESSIONALITA' CORTESIA e ..... SIMPATIA

Troverete le ultime novità nei giochi per computer

Amiga 600 + Joystick ..... Telefonare
Amiga 600 HD + Joystick ..... Telefonare
Amiga 2000 + Joystick ..... Telefonare
CD-ROM A570 per Amiga 500 Telefonare
Monitor 1084S per Amiga ..... Telefonare'

SENSAZIONALE OFFERTA
PC IBM compatibile 386sx/25 MHz , Hard Disk 40 MB, RAM 2 MB
Disk Drive 3.5" 1.44 MB, VGA , Doppia seriale e Parallela
Monitor 14" colore Super-VGA 1024x768 0.28
Scheda Musicale Thunder Board 100% comp. Sound Blaster
Tastiera Estesa, Game Card, Mouse, 2 Game Omaggio
MS-DOS 5.0 italiano + Windows 3.1

Telefonare

STREPITOSA OFFERTA STOCK per C64
Giochi originali, sia in cassetta che in disco,
a £ 5.000 l'uno
(Telefonare per i titoli)

ED INOLTRE.....
GRANDI OFFERTE SU GIOCHI CHE HANNO FATTO STORIA

Rivenditore Autorizzato
Computer ATHENA
Computer COMMODORE
Computer TOSHIBA
Stampanti STAR
Stampanti OKI System
Accessori CH products
Software LEADER
Software CTO
Vendita Assistenza
Installazione

Vasto assortimento di stampanti
STAR, OKI, HP,
COMMODORE

PC

Ween 65.000 Gobliins II 60.000 Indy IV (ACTION) 65.000
Nippon Safes Inc. 60.000 Monkey Island II 50.000 Inca 85.000
Fascination 30.000 Dick Tracy 50.000 Space Quest IV 75.000
Educativi Disney 55.000

AMIGA

Sabre Team 50.000 Nippon Safes Inc. 55.000 Epic 30.000
Harpoon 45.000 Carl Lewis 45.000 Bit (Adventure + Joy) 40.000

TELEFONATECI PER SAPERE I NUOVI ARRIVI

Ultime NOVITA'

Titolo	AMIGA	DOS
Jack Nicklaus	....	89.000
F15 III	....	109.900
F1 Gran Prix	79.900	109.900
Space Q. IV	....	99.900
3D World Ten.	69.900	79.900
The Humans	59.900	59.900
Street Fighter II	49.900	49.900
WWF 2	49.900	49.900
Wing Comm.	79.900	....
BattleToads	49.900	49.900
Best III	69.900	....
WizKid	39.900	....
Red Zone	69.900	....
Harrier Jump Jet	Telefonare	
The ancient art of war	120.000	
Elvira II	79.900	89.900
Rex Nebular		110.000
Lotus	59.900	....
Strike Commander	Telefonare	
The Manager	79.900	79.900
Indiana J. IV	Tel .	99.900
Falcon 3 Mis.	....	69.900
Alone in the Dark	....	109.900
Ween	79.900	....
Gobliins 2	69.900	....
Comanche Overkill	Telefonare	

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DARKSEED

La minaccia questa volta non proviene dal solito mondo alieno o da un normale mostro lovecraftiano: l'eroe di Dark Seed deve addirittura entrare in un mondo parallelo passando, come Alice, attraverso uno specchio magico. Meno male che Cristiano Biglieri ha dato una mano a tutti i Mike intrappolati nel Dark Side!

PRIMO GIORNO

Come consiglio generale ricordatevi di salvare spesso, soprattutto all'inizio di ogni nuovo giorno, e di non perdere tempo inutilmente, perché se arriva la notte e siete fuori casa, farete una brutta fine!

Prima di tutto andate in bagno, prendete un'aspirina dall'armadietto dietro lo specchio e fatevi una bella doccia. Superate la porta a destra e, esaminando due volte la tasca del soprabito, troverete un biglietto della biblioteca.

Scendete le scale, andate nel salone (porta a destra), esaminate lo specchio e andate fino alla libreria. Prendete e esaminate la pianta della casa, in modo da scoprire il passaggio segreto, che si trova proprio in questa stanza. Cliccate sul muro in basso a destra e entrerete nel passaggio. Appena sarete nella nuova stanza, riaprite la porta segreta. Salite e uscite: vi ritroverete nella vostra camera da letto. Senza perdere molto tempo riaprite la porta che si è appena chiusa, quindi uscite e salite le scale verso la soffitta. Spingete il baule (dovrete cliccare sul manico) per tre volte, quindi prendete l'orologio da tasca (è praticamente invisibile...) che si trovava sotto il baule e ricaricatelo.

Prendete la corda, uscite sul balcone e utilizzatela sulla statua per scendere fino al lato est della casa; più avanti dovrete utilizzare questa "entrata secondaria" per evitare di finire in gattabuia.

Entrate nel garage, aprite il baule della Cadillac e prendete il piede di porco; entrate nella vettura, e prendete i guanti dal portaoggetti sulla destra. Tornate in soffitta e utilizzate il piede di porco per forzare il baule e prendere il diario custodito al suo interno. A questo proposito vorremmo far notare che se non leggete alcuni stralci di questo diario, che troverete disseminati lungo tutta l'avventura, non potrete proseguire: per esempio, se non leggete prima lo stralcio nascosto in libreria, non potrete aprire la cripta, neanche se utilizzerete la giusta combinazione!

Tornate all'ingresso principale: davanti alla porta dovrebbe esserci un pacco destinato a voi. Raccoglietelo e scoprirete che si tratta di una strana bambola.

Già che ci siete, prendete e leggete il giornale che giace sulla strada. Quindi tornate nella vostra stanza da letto e, dopo pochi istanti, rispondete alla telefonata della bibliotecaria, che vi invita a raggiungerla per prendere un misterioso libro. Uscite dalla vostra lovecraftiana dimora, e andate verso destra fino al negozio di generi alimentari. Entrate, pagate il cassiere e prendete la bottiglia di Scotch. Sopraggiungerà, preciso come un orologio svizzero, il vostro vicino, che, amante dei liquori, vi inviterà ad un incontro nel tardo pomeriggio. Inoltre, prima di uscire, vi cederà un suo biglietto da visita, che, come nel Monopoly, consente di uscire "gratis" dalla prigione!

Tornate sulla strada principale e continuate verso destra, quindi entrate nella biblioteca. Scambiate quattro chiacchiere con la bibliotecaria, prendete il libro "trasformista" (la frase sibillina indica che lo stereo della Cadillac può rivelarvi qualche indizio, se acceso), e raccogliete la spilla che si trova sul pavimento (sembra un buco nel parquet). Mostrate la ricevuta trovata nel soprabito quindi andate nella stanza a sinistra e esaminate i libri della fila C (dovrete guardare quelli sul lato destro, quello non visibile). Esaminate quindi il libro dal costone verde (è proprio "Il Signore degli Anelli"!), quindi andate nel cimitero (sempre a sinistra, lungo la strada

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

principale, superando anche la vostra abitazione) fino ad arrivare nella cripta dei Tuttle. Premete le tre decorazioni circolari in senso orario, partendo da quella di sinistra, quindi entrate. Scendete a destra ed esaminate la prima urna in basso a sinistra, in cui troverete una chiave.
Tornate (abbastanza in fretta, visto che stanno avvicinandosi le tenebre) nella vostra dolce (si fa per dire) casetta, e aprite l'orologio a pendolo in salotto con la chiave; annotatevi il nome inciso sulla placca, quindi salite in camera da letto e fatevi una salutare dormitina.

SECONDO GIORNO

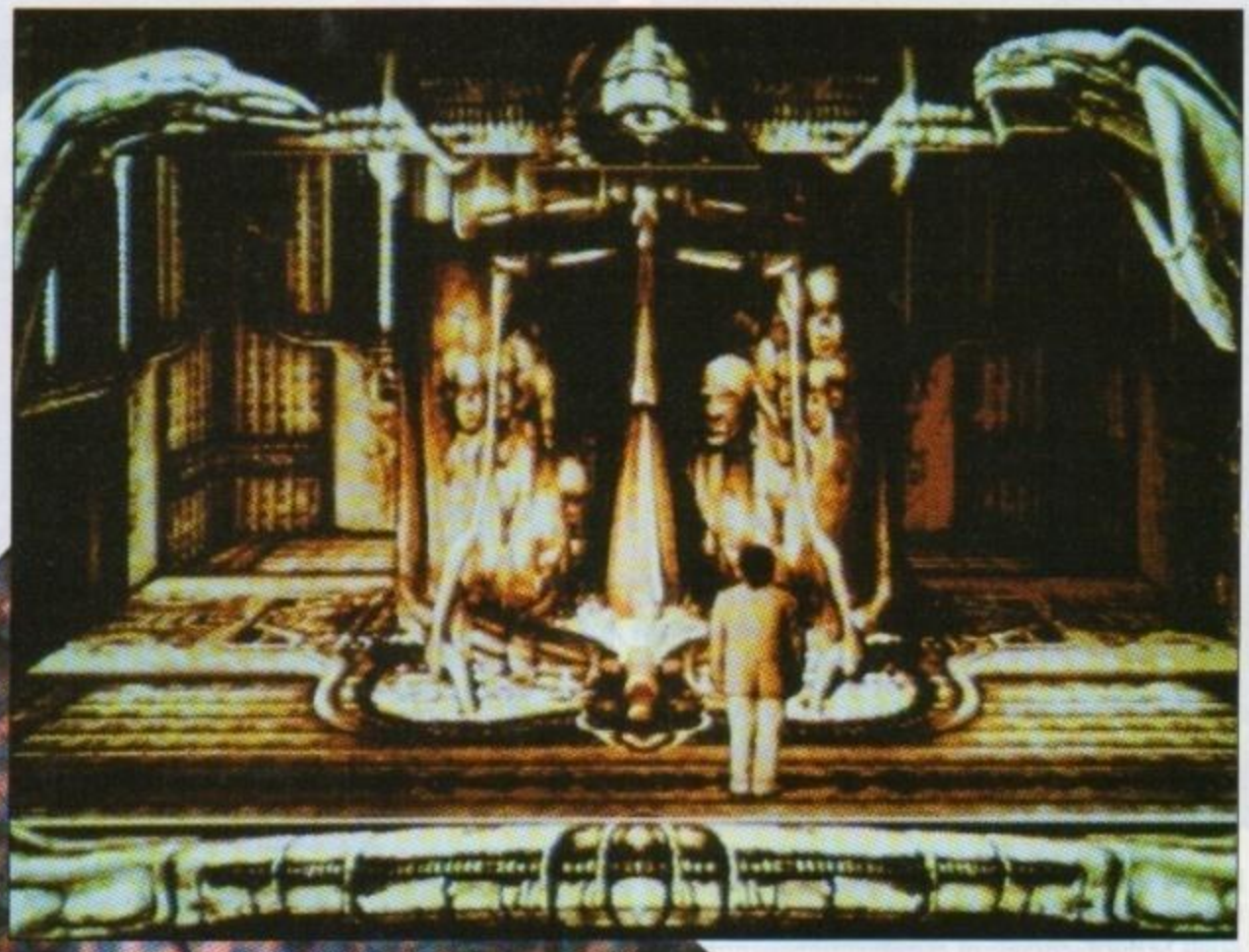
Prendete l'aspirina e fatevi una doccia, quindi scendete e aspettate che suoni il campanello della porta: il fattorino, questa volta, vi recapita un frammento di specchio. Andate nel salotto e inserite il frammento nel grande specchio a sinistra: ora potrete entrare nel Dark Side, una specie di mondo alieno parallelo, strettamente collegato con quello del nostro eroe, a tal punto da avere le stesse locazioni, anche se ricche del feeling "dark" scaturito dalla mente di H. R. Giger.
Passate per la porta a destra, quindi attraversate l'ingresso e entrate nella libreria dark. Esaminate il diabolico progetto sul tavolo ed entrate nella porta a destra (che troverete aperta solo se avete già trovato e aperto il passaggio segreto). Andate verso la "donna" al centro della stanza, che vi trasporterà al piano superiore. Prendete il binocolo, date un'occhiata al tetro panorama e, utilizzando i guanti, abbassate la leva che si trova tra le due porte. Tornate ora all'ingresso: scoprirete di aver appena aperto la porta principale.

Uscite sulla strada, andate a sinistra per un paio di schermi, entrate nella costruzione e prendete la pala.
Tornate ora nel mondo "reale": dirigetevi verso il cimitero (sempre meglio del Dark Side), e leggete tutte le pietre tombali, fino a scoprire quella che ospita i resti del tipo nominato sul pendolo.
Scavate con la pala e troverete un'altra pagina del prezioso diario, che vi rivelerà ancora qualche notizia sul piano dei misteriosi alieni. Tornate ora verso casa. A impedirvi di riposare troverete un poliziotto, proprio sulla soglia della vostra abitazione, che vi arresterà senza tante spiegazioni...
Una volta in cella nascondete i guanti, il denaro e la spilla sotto il cuscino. Prendete la tazzina e utilizzatela sulle sbarre per richiamare l'attenzione della guardia, a cui dovrete consegnare il biglietto da visita dell'alcolizzato incontrato il giorno prima nel negozio di alimentari. Prima di uscire dalla stazione di polizia prendete "in prestito" la pistola appesa al muro.
Tornate a casa, girando però a sinistra, sul lato con l'entrata del garage. Aspettate che arrivi, verso le sei, il vostro vicino e seguitelo nel suo giardino. Regalategli la bottiglia di Scotch e raccogliete il bastone che piace tanto al suo Dobermann. Tornate in casa e riattraversate lo specchio. D'ora in poi, fino alla fine del secondo giorno, dovrete cercare di eseguire le varie azioni il più in fretta possibile. Uscite dalla casa del Dark Side, e andate verso destra: per eliminare il primo guardiano (alter ego del Dobermann del vostro vicino) basta lanciare nel baratro il bastone di legno. Proseguite a destra e entrate nella stazione di polizia aliena: verrete arrestati per il furto della rivoltella. Riprendete possesso dei vostri oggetti nascosti nella cella "reale" e utilizzate due volte la spilla sulla serratura per poter evadere. Prima di uscire, donando la spilla all'alieno prigioniero, riceverete in

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

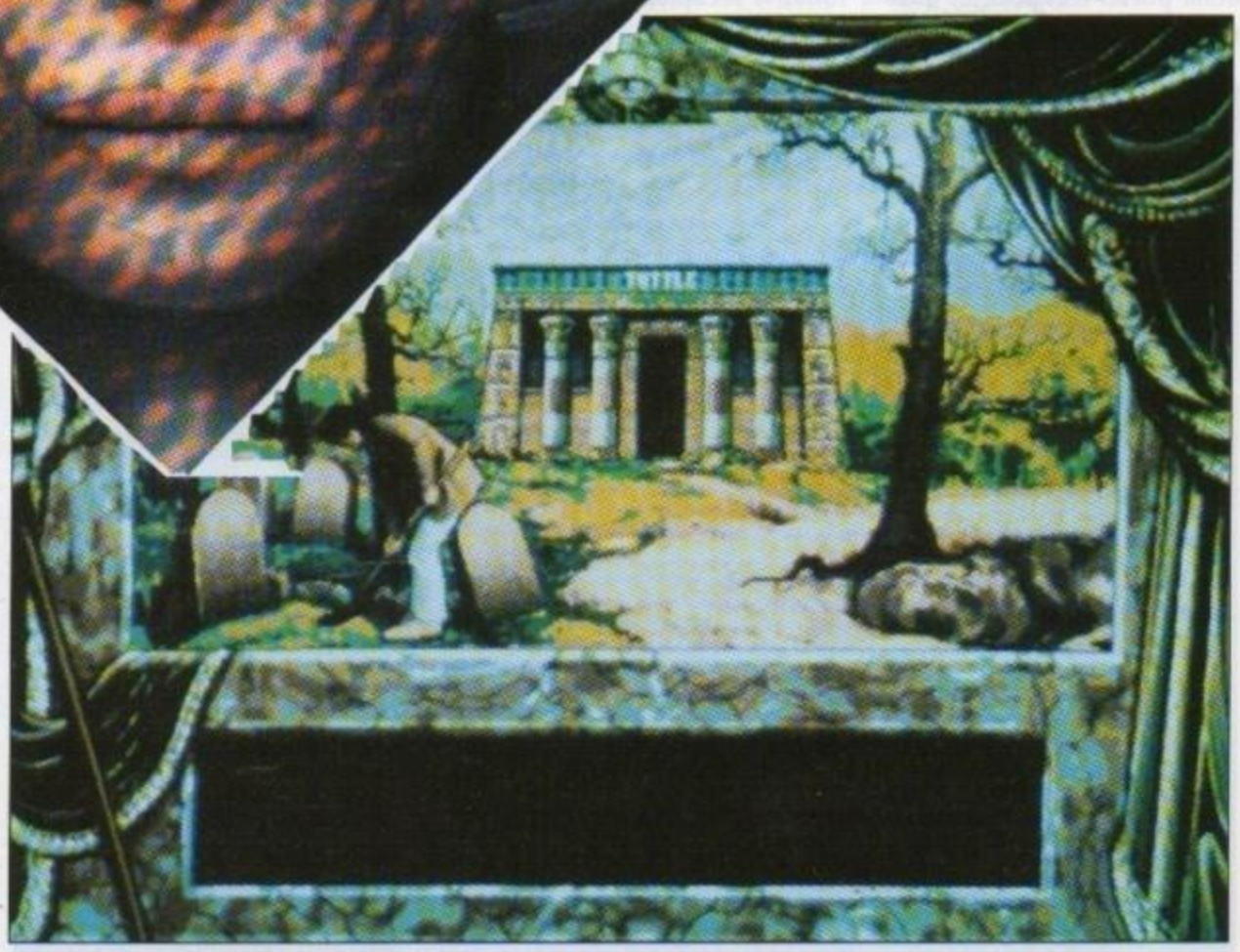
http://www.oldgamesitalia.net/

cambio un anello dell'invisibilità (che mi ricorda un certo libro trovato prima...). Uscite dalla stazione, utilizzate l'anello e proseguite verso destra entrando, invisibili agli occhi alieni, nella libreria dark. Azionate il maxi-schermo e finalmente riceverete qualche spiegazione logica. Tornate il più in fretta possibile verso lo specchio, attraversatelo e andate a nanna.



TERZO GIORNO

Fatevi la solita doccia e prendete l'ultima aspirina: se l'indomani avrete ancora un cervello, non soffrirete più di mal di testa!
Aspettate che arrivi il postino, prendete il pacco e troverete il manico del martello di cui vi aveva parlato la Keeper of Scroll. Per tutto il terzo giorno la vostra abitazione sarà controllata dagli sbirri, quindi per uscire o per entrare, passate sempre dalla corda sul lato destro. Tornate in paese, entrate nel negozio di alimentari, comprate una seconda bottiglia di Scotch e uscite. Raggiungete la biblioteca, andate nella sala di lettura (a destra), accendete lo schermo e inserite il microfilm datovi dall'aliena: scoprirete dove l'ex-inquilino della casa "infestata" ha nascosto le chiavi dell'auto.
Tornate in casa (passando per l'ingresso "secondario") andate in cantina e spostate il mattone centrale del pavimento. Esaminate il buco e prendete le tanto agognate chiavi.
Raggiungete il garage, chiudete il baule, versate il liquore nel serbatoio, e inserite le chiavi nel quadro della Cadillac: uscite dall'auto senza spegnere il motore!
Attraversate lo specchio per la penultima volta, andate verso sinistra fino alla costruzione dove avete trovato la pala, e entrate nell'apertura centrale. Superate la sala di ibernazione e arriverete al cervello che ha organizzato l'invasione del vostro cranio: mettete il mattone nell'apertura sotto il cervello, quindi utilizzatelo insieme al bastone per ottenere un potentissimo martello in grando di sfondare lo specchio.
Tornate davanti alla vostra abitazione dark ed entrate nell'apertura a sinistra. Utilizzando come prima i guanti, azionate la leva, senza toccare gli altri meccanismi: uscite velocemente dall'astronave e la vedrete partire verso altre ignote galassie: tornerete automaticamente nel mondo reale, dove non vi resta che distruggere lo specchio per finire Dark Seed!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

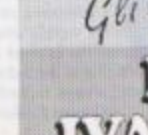
http://www.oldgamesitalia.net/

Db-Line srl

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

☎ 0332/819104 **Fax** 767244 **Db-Vox** 767303

CONSOLES • ACCESSORI	Cd Megadrive Scart/Pal	Megadrive Jap Scart/Pal	Super Famicom Super Nes	Game Gear Game Boy	Neo Geo Home Version
SUPER SCOPE BAZOOKA+6 giochi	Alimentatore 220V per GB e GG	Alimentatore Auto per GB e GG	Battery Pack per GB e GG	GameBoy Amplifer GameBoy Magnifer	Porta GB da cintura Light boy/View Boy
TV TUNER per GG Master Gear Conv.	GG-Big Windows 2 GG Cavo 2 giocatori	Md-Game Adaptor Md-Joypad Mega Pad	Md-Joypad PRO 2 SG-3 SG-8 SG-3600	Md-Joystick PRO-1 Mega Joystick SG-60	Joystick a raggi infrarossi - XE-2SG
NG-Memory Card Joystick 4 tasti	SF-SN Joystick XE1 JBKing CPS Fighter	SF-SN Joypad SF-3 Joypad Dyna-1	SF-SN Joypad Cavo Scart per SN	SN/SF SUPER MAGIC GAME CONVERTER	SN-Super Pro Fighter Super Adv.Joystick
SUPER NES	**FAMICOM**	**GAME GEAR**	**MEGADRIVE**	**MEGADRIVE**	**GAME BOY**
Aero B12 II	Amazing Tennis	Arch Rivals	A Runk Thunder (CD)	Annette Again (CD)	Adventure Island II
Best of the Best	Ashita no Joe	Bare Knuckle	Batman revenge of the	Bare Knuckle II	AputSian II
California Games II	Bart's Nightmare	Batman Returns	Blaster Master II	Devastator (CD)	Avenging Spirit
Clue - S. Mario Kart	Battle Teach	Evander Holyf.Boxe	Chester ChetaH	F22 Interceptor	Burning Peipai
Cool World-Batter Up	Bull Vs.Blazers (NBA)	G-Loc - Klax	Clue - Final Fight (CD)	Fatal Fury	Darwing Duck
Dragon's Lair - F15 S.Eagle	Combatribes	Mickey Mouse's 2	Desert Srike	Flash Back - G-Loc	Empire Strikes F-15
Duel Test Drive II	Doraemon	Lemmings	Double Dragon III	King of the Monster	Finstones
Gradius III	F1 Grand Prix part 2	Predator 2	G.Foreman Boxing	King Salmon	Gradius III
Harley's Humongold	Fatal Fury	Puyo Puyo	Galaxy Express (CD)	Legue Champ.Soccer	Krustys
Home Alone II	Flying Hero	RC Grand Prix	Global Gladiators	Magic Sage	Little Mermaid
Shanghai II - S.Soccer	Pro Football 93	**NEO GEO**	Mohammid	Spatter House 2	Simpson
Sim Earth - Monopoly	Ramna part 2	Alpha Mission II	Monopoly	Splatter House 3	Spiderman 2
Street Combat	Return of double Dragon	Andro Dunos	NBA All Star	Street of Rage 2	Sumo F16
Street Fighter II	Sim Earth	Art of Fighting	OutLander	Super H.O.	Tail Spin
Super Sonic Blastman	Star Fox	Bourning Fight	Paperboy II	Super Monaco GP II	Terminator 2
Super Valis IV	Star Wars	King of the monster2	PGA Golf II	Team USA Basket	The Legend of Zard II



767303

Db-Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA)

FAX:0332/767244 - BBS 0332/819044-706469

Db-Vox 0332/767303 :Il primo Computer che ti aiuta a scegliere. Richiedi subito il tuo codice personale!!

Computer Time PADOVA

Vendita anche per corrispondenza
via Provvidenza, 43 Sarmeola di Rubano 35030 Padova
Showroom e uffici

Orario continuato
10 - 19.30
escluso lunedi' mattina

SERVICE HiSpeed
riparazione computers
periferiche & HI-FI

SoundBlaster PRO Deluxe	320.000
SoundBlaster PRO ASP 16bit	500.000
Midi box	NEW
WaveBlaster	NEW
Scheda Musicale 16 bit VivaMaestro	490.000
Multimedia Kit EDU-TAINMENT	1.100.000
Multimedia Kit CREATIVE	1.200.000
Multimedia Kit STARTER	NEW
Multimedia Kit CUP-PRO	NEW
Multimedia Kit CD-ROM	NEW
Disponibili titoli su CD-ROM	620.000
VideoBlaster	750.000
ScanMan color LOGITECH	490.000
Tav.grafica HI-SKETCH 12x12	250.000
Modem FAX int. 2400/9600	NEW
SyQuest int. o est. 44/88 Mb.	900.000
Streamer 250 Mb. SCSI + controller + nastro	NEW
FDDrive 3"1/2 21 Mb.	280.000
Simm 4 Mb 70ns.	390.000
SVGA S3 accel. 24 bit	490.000
SVGA Legend 24LX accel. 24 bit	NEW
SVGA Acumos accel. 24 bit.	

Corsi individuali
Ms-dos Windows
programmi grafici

M.Board	RAM	HDD	SVGA accel	MONITOR	PREZZO
386 SX 33	2 Mb	80	SVGA 24bit	1024x768 0.31	1.750.000
386 DX 33 64cache	4 Mb	170	SVGA 24bit	1024x768 0.28	2.500.000
386 DX 40 128cache	4 Mb	170	SVGA 24bit	1024x768 0.28	2.600.000
486 DX 33 128cache	4 Mb	170	SVGA 24bit	1024x768 0.28	2.900.000
486 DX2 50 256cache	4 Mb	170	SVGA 24bit	1024x768 0.28	3.100.000
486 DX 50 256cache	4 Mb	170	SVGA 24bit	1024x768 0.28	3.500.000
486 DX2 66 256cache	4 Mb	170	SVGA 24bit	1024x768 0.28	3.700.000

Tutti i computers hanno compreso nel prezzo:
Case desktop con display, multi I/O, FDD 3"1.4 Mb
tastiera estesa, mouse, DOS originale.

GARANZIA INTEGRALE 2 ANNI
con possibilita' di estensione
sino a 5 ANNI !

TELEFONA !!!
Per qualsiasi informazione, chiarimento, curiosita'.
Saremo a tua completa disposizione per ogni tua esigenza.

CAUSA VARIAZIONI DOLLARO
PREZZI POSSONO SUBIRE
DELLE LIEVI VARIAZIONI

Amiga 600	490.000
Amiga 1200	740.000
Scanner 256 toni di grigio	270.000
FDDrive est. per amiga	140.000
Esp. per A500 A600 A1200	NEW
HDD per A600 A1200 40/60/80/120	NEW
Digit Audio 8bit	130.000
A530 40 Mhz SCSI per A500 e plus	1.300.000
Simm 4Mbyte 32bit 40ns	500.000
OPAL Vision 24bit	1.990.000
Schermo antiriflesso 14" in cristallo	120.000
Joystick Albatros	35.000
Monitor 1084S	420.000
Modem FAX 2400/9600 est.	350.000
Multipresa con protezione computer	50.000
Dischetti BULK	NEW

GVP Point
Gli unici a Padova

PREZZI IVA INCLUSA

Specializzati in installazioni reti locali Ms-dos Windows WorkGrouop upgrade reti Xenix e Unix

SCONTI SPECIALI PER ISTITUTI TECNICI E STUDENTI
ASSISTENZA HOT-LINE
CONSULENZE E PREVENTIVI GRATUITI

Telefono
049-8976787
049-8976508
049-8976756
fax.
049-8976414

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FINALMENTE IN EUROPA IL FAMOSO FUMETTO!

Glénat ITALIA

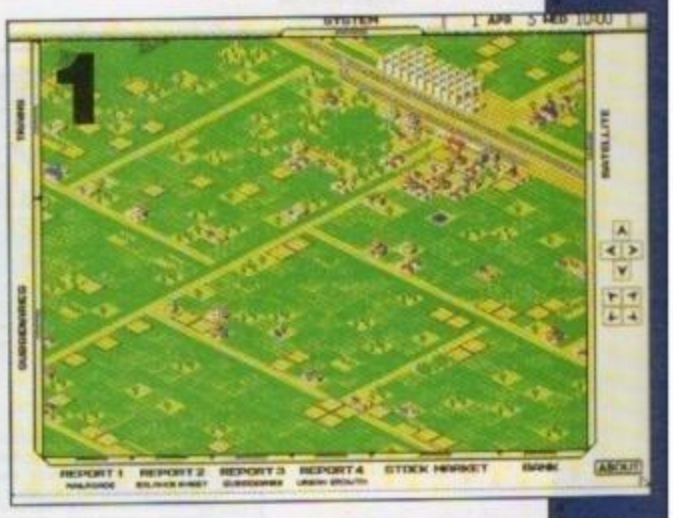
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

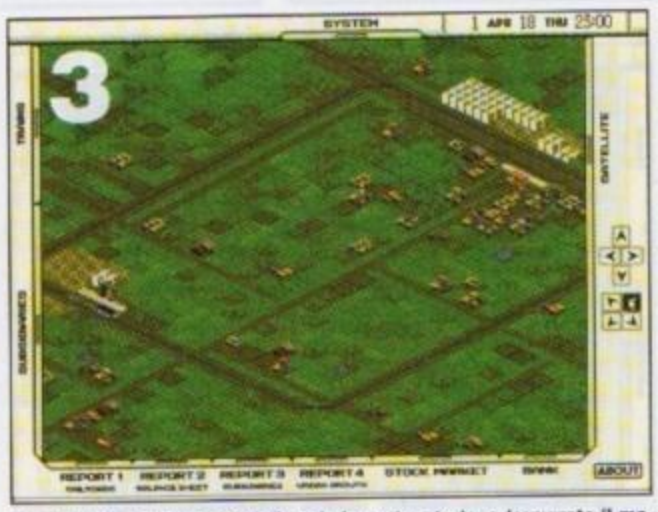
A-TRAIN

Costruire un impero ferroviario personale non è poi tanto semplice, ma per fortuna Diego D'Ambrosi di Milano, tra un esame di Economia e l'altro, è riuscito a svelarci tutti i segreti di questo mega-gioco finanziario.

dida 01 -Abbiamo deciso di discutere lo sviluppo della rete ferroviaria e, conseguentemente, della città solo per quanto riguarda questo primo scenario: gli altri cinque, come viene indicato abbondantemente nel manuale, puntano più su un aspetto in particolare, come una grande città da riorganizzare o risorse naturali da sfruttare adeguatamente.



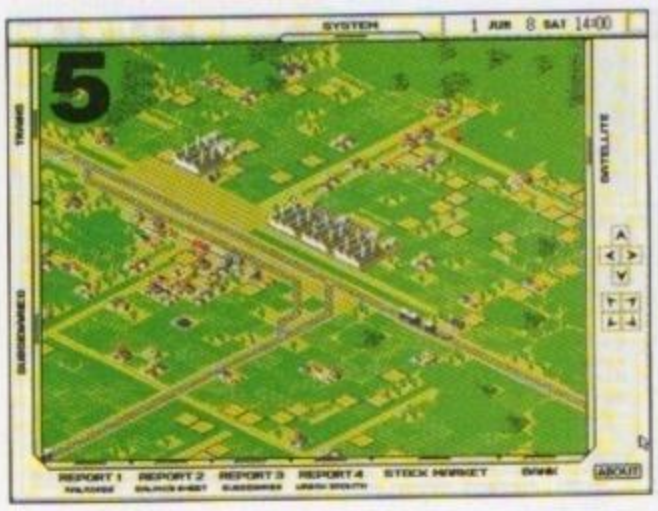
2 - Iniziate allargando il deposito di materiale già esistente; quindi allacciandovi alla rete "intercity" (quella già costruita, che vi collega con l'invisibile resto del mondo) con un cerchio. Come regola generale, più la vostra linea ferroviaria è semplice e meglio è, in quanto gestire gli orari e gli scambi di una decina di treni è molto difficile, soprattutto se le linee si ingarbugliano tra di loro. Inoltre scambi e binari curvi costano di più di quelli diritti.



3 - Costruite all'altro lato dell'ovale la vostra stazione (comprate il modello grande) e un certo numero di caselle adibite a deposito. Il primo treno da comprare è sicuramente un merci, possibilmente di grandezza media, in modo che trasporti almeno tre blocchi di materiale (non importa se è lento). Utilizzatelo per i trasporti verso la nuova stazione.

4 - Iniziate a costruire, vicino alla stazione "nuova", degli appartamenti e vendeteli subito. Nella prima fase del gioco dovrete mirare soprattutto a favorire l'aumento della popolazione. Lasciate però un po' di spazio in modo da permettere la costruzione della strada tra le due stazioni (le strade verranno costruite automaticamente quando la città si sarà sviluppata).

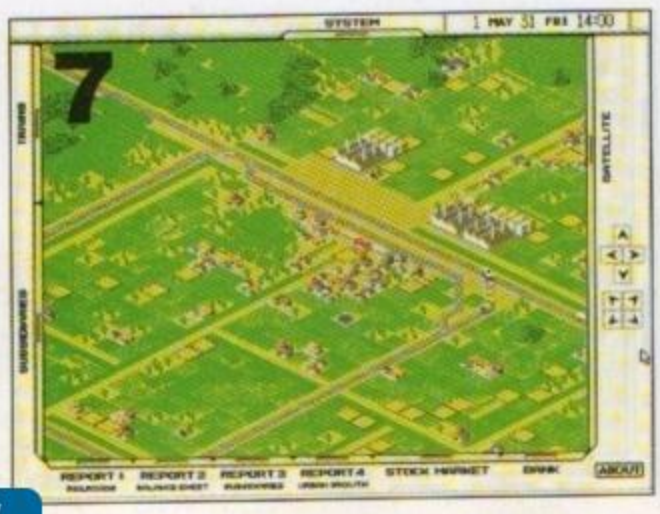
5 - Costruite ora un paio di fabbriche vicino alla vecchia stazione, cercando di posizionarle in modo da poter raccogliere con i vostri treni i cubetti di prodotto. Tenete conto, infatti, che una fabbrica con prodotti che rimangano in magazzino a stagnare va subito in perdita e a voi non resta che disfarvene, perdendo così molti soldi dell'iniziale investimento. Ricordatevi inoltre di lasciare qualche casella libera per la strada di cui abbiamo parlato prima.



6 - Quando il centro residenziale da una parte, e quello industriale dall'altra, si sono sviluppati abbastanza, è tempo di piazzare il primo treno passeggeri per sfruttare il pendolarismo. Compratene uno che sia capiente (500-600 posti), posizionatelo sulla linea e stabilite bene gli orari di partenza dalle due stazioni: normalmente i più "proficui" in termini di numero di passeggeri sono le 8:00 am per la stazione cittadina e le 18:00 per quella industriale (considerate però che i treni ci mettono un po' di tempo per arrivare da una stazione all'altra, e che se il treno parte alle otto e arriva alle 19:00 starà fermo per un giorno!)

7 - Naturalmente dovrete adattare la linea esistente in modo che i treni merci e quelli passeggeri non interferiscano tra di loro. Nell'immagine potete vedere un sistema un po' scomodo, ma che non vi costringe ad acquistare altre due stazioni dedicate esclusivamente ai passeggeri (più avanti vedremmo anche questa soluzione). Qui abbiamo completato il cerchio iniziale con un semicerchio interno, in modo che il treno fermo dalle 8:00 alle 18:00 non intralci i treni merci. Notate che entrambi i tipi di treni percorrono il cerchio nello stesso senso, evitando così spiacevoli scontri.

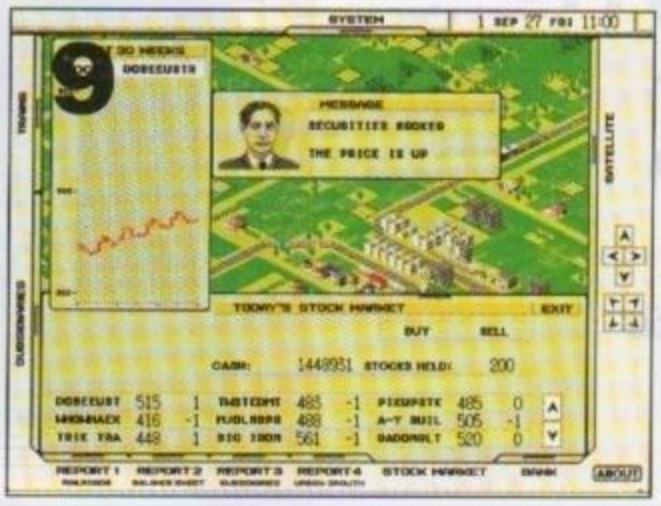
8 - A questo punto dovreste aver sviluppato i vostri primi due centri, quello residenziale e quello industriale. Ora si tratta di investire in progetti finanziari, cercando però di non fare mai il passo più lungo della gamba. Prima di tutto acquistate un bel po' di terreni all'interno della città: quando sarà sviluppata (basta anche un anno di gioco simulato, il più delle volte) potrete costruirci sopra quello che volete, evitando di spendere quattro volte tanto per l'aumento del valore del terreno.



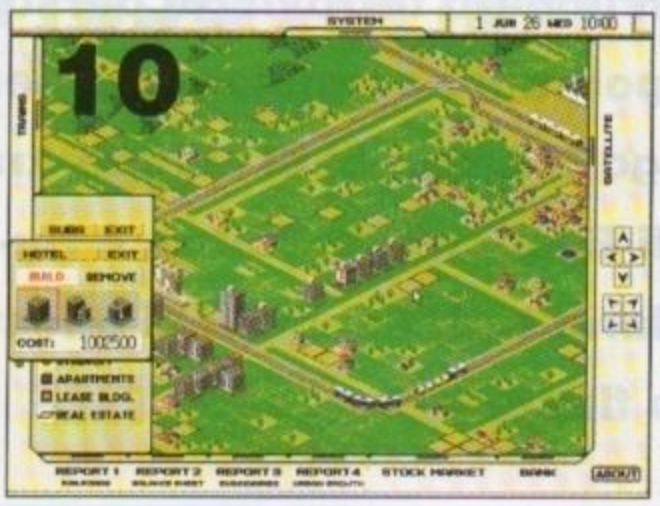
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

A-TRAIN



9 - La forma più comune (ma anche più pericolosa) di investimento è la borsa: ci sono pochi titoli in listino, ed è facile tenerli sotto controllo. Quando il vostro agente vi comunica che la borsa è in forte salita (Skyrocketed), è il momento di comprare: le azione aumenteranno anche di 10-12 punti al giorno! Quando però iniziano ad aumentare, dopo circa una settimana, soltanto di un paio di punti, dovete vendere tutto poiché il mercato sta per crollare, perdendo sicuramente quello che ha guadagnato.

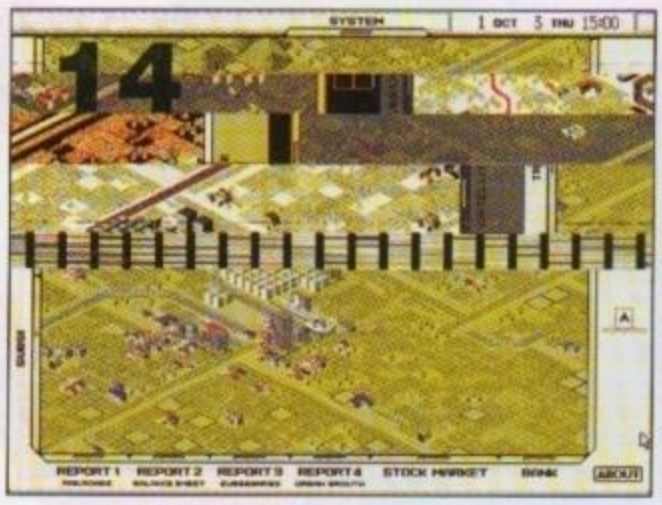


10 - Il secondo sistema per far soldi, un po' meno redditizio ma sicuramente più sicuro, è la costruzione di abitazioni da vendere ai cittadini, oppure hotel e centri commerciali. State però molto attenti: i centri commerciali devono essere posti in posizioni particolarmente ricche di movimento, come vicino alla stazioni o all'incrocio di due strade, altrimenti andranno subito (e perennemente) in perdita.

11 - Un'altra forma di investimento consiste nel costruire stadi, luna park e campi da golf che, oltre a farvi guadagnare, aumentano esponenzialmente il valore del terreno circostante. Quindi, quando costruite un luna park, comprate anche i terreni circostanti: dopo poco tempo varranno una fortuna! Attenti, perché i campi da golf sono stagionali!

12 Molto probabilmente, dovrete chiedere un prestito per poter sviluppare la vostra città (considerate che un luna park costa circa due milioni!). Contattate la banca e chiedete un prestito a lunga scadenza, cercando di trovare dei tassi abbastanza bassi (7-8%). Non prendete in prestito tutta la cifra disponibile, ma lasciatevi un piccolo margine di credito (400.000 dollari) per far fronte a eventuali contrattempi o imprevisti.

13 - Se avete molti soldi (almeno 2 milioni, contando eventuali prestiti), industria e residenze sviluppate, e avete costruito qualche luogo di divertimento, è giunto il momento di aggiungere un nuovo quartiere alla vostra ridente cittadina. Vi conviene espandere la città seguendo la tattica dei satelliti, in modo da poter sfruttare con i treni passeggeri il pendolarismo: non pensate di costruire le fabbriche vicino alle abitazioni.



14 - Scegliete la posizione in cui volete costruire il nuovo quartiere e collegatelo alla rete principale o ai depositi di materiale già esistenti: in questa foto mostriamo come sia possibile costruire un quartiere senza però collegarsi alla rete ferroviaria principale, evitando così i problemi di scambi, orari e scontri vari. Naturalmente è la soluzione più costosa, perché dovrete costruire più stazioni, ma ha i suoi vantaggi.

15 - Prima di tutto comprate un treno merci, possibilmente capiente anche se lento. Iniziate quindi a trasportare il materiale verso il nuovo quartiere in via di sviluppo, dove ovviamente dovrete aver già costruito stazione e relativo deposito affacciato sulla linea ferrata. Appena è possibile costruite una o due fabbriche, in modo da creare subito dei posti di lavoro e dei cubetti di prodotti che vi serviranno più avanti per costruire altri edifici.

16 - Passate poi alla costruzione di qualche ufficio, ricordandovi, però, che questi edifici devono essere completati, prima rendere economicamente. Quando sono pronti è tempo di creare una linea passeggeri: come al solito, si può scegliere se spendere più soldi o cercare di organizzarsi meglio: qui vi facciamo vedere come creare una "navetta" con linea dedicata esclusivamente ai passeggeri, con tanto di stazioni separate da quelle "industriali".

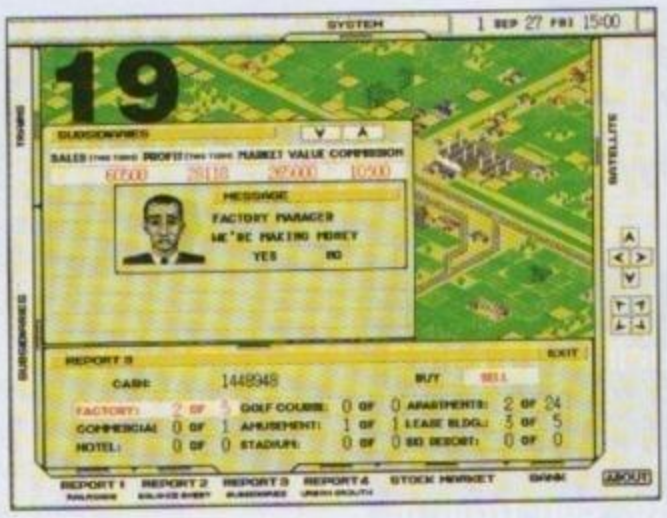
17 - La linea è parallela a quella commerciale, ma completamente separata, in modo da evitare scontri o intralci inutili. Anche qui dovrete scegliere accuratamente gli orari di partenza dalle due stazioni (8:00 e 18:00 sono quelli più consigliabili) e il tipo di treno, che deve essere molto capiente, anche se lento.

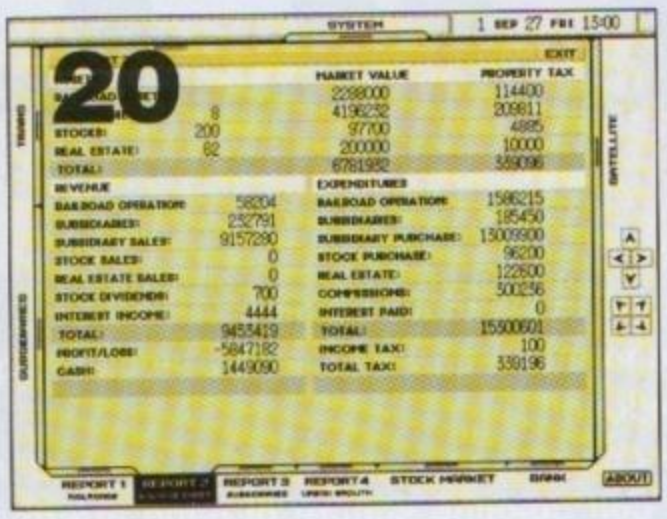
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

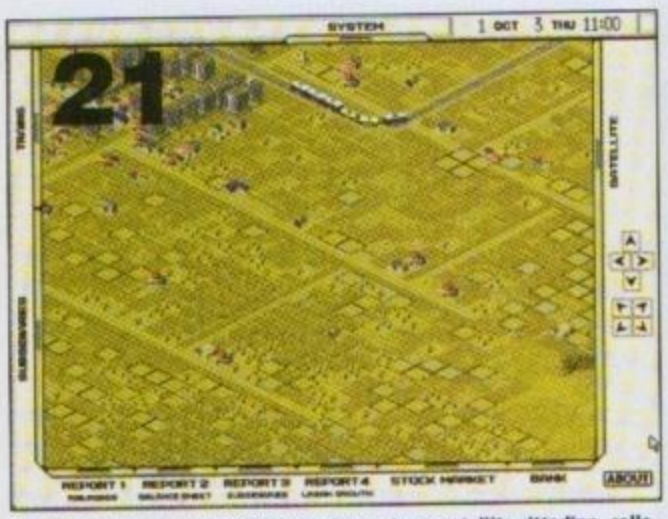
18 - A questo punto sviluppate il nuovo quartiere, seguendo i consigli dati in precedenza. Non dimenticatevi però di tenere separate le zone residenziali da quelle lavorative, uffici o fabbriche. Generalmente nei quartieri come questo dove ci sono molti lavoratori, i centri commerciali rendono molto di più dei luna park o degli impianti sciistici. Sperimentate nuovi orari di partenza, se vedete che i treni passeggeri partono pieni e tornano vuoti.

19 - Controllate periodicamente le vostre proprietà: non potrete avere più di un certo numero di edifici, quindi cercate di investire in poche costruzioni di buona qualità, piuttosto che in molte a bassa rendita. Ricordatevi che potrete vendere solo 16 edifici all'anno, quindi lasciate qualche bene immobile per eventuali casi di emergenza. Controllate infine che fabbriche, luna park, uffici, ecc. rendano abbastanza soldi, altrimenti disfatevene.





20 - Fate molta attenzione alle tasse! Quando stanno per calcolarvele, verso la fine dell'anno, cercate di investire in azioni o edifici che prevedano un'aliquota più bassa di quelle per la liquidità (in altre parole, comprate gli edifici su cui pagate meno tasse e vendete quelli su cui, invece, ne pagate molte).

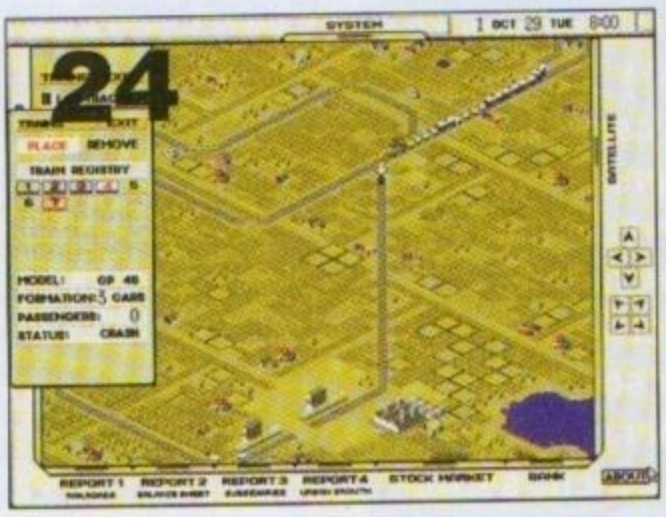


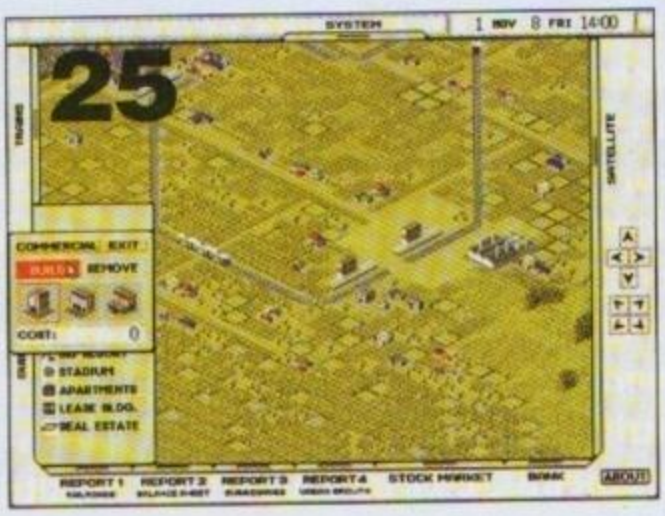
21 - Vi mostreremo ora come costruire un terzo satellite cittadino, collegandolo però alla rete ferroviaria principale: abbiamo scelto come zona di sviluppo il terreno montagnoso a sud-est della linea principale, dove, tra l'altro, si può costruire l'impianto sciistico che, nelle stagioni fredde, rende veramente un sacco di soldi. Prima di tutto costruite la linea, la stazione e il deposito.

22 - Questo ipotetico tracciato non va molto bene: infatti i treni che partono dal deposito a sinistra percorrono un bel pezzo di tracciato ferroviario "contromano" rispetto agli altri treni già posizionati (angolo in basso a destra dell'ovale). Quindi il rischio di scontri e intralci è molto elevato. Per scoprire questi intoppi senza perdere milioni di dollari, è vitale testare il circuito prima di dare il via alla circolazione di nuovi treni.

23 - Il secondo tentativo riesce decisamente meglio: all'andata, il treno percorre quella specie di "U" rovesciata e si innesta sul circuito principale seguendo la direzione dei treni già presenti. Al ritorno c'è un piccolo rischio di farlo scontrare con altri treni lungo quelle due-tre caselle che i due percorsi hanno in comune. Basta regolare meglio gli orari e tutto filerà liscio.

24 - Se però capita uno scontro (anche i migliori sbagliano, NdR), non preoccupatevi più di tanto: i macchinisti di *A-Train* sono abilissimi nelle frenate. Spostate immediatamente il treno "incriminato", invertendo il senso di marcia. Se però gli scontri si verificano troppo spesso vuol dire che c'è qualcosa di sbagliato. Togliete il treno e posizionatelo una decina di casella più in là, sempre sullo stesso percorso, in modo da "sfasarlo" rispetto agli altri treni.

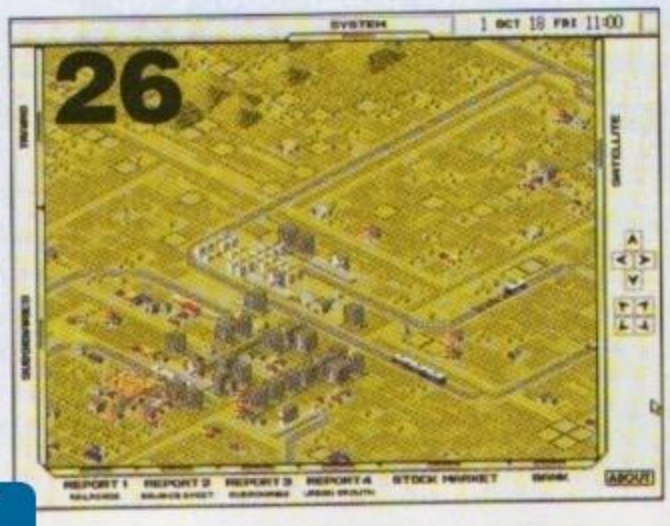




25 - Costruite poi fabbriche, uffici e centri commerciali nel nuovo quartiere, e aumentate il numero di abitazioni nel nucleo della vostra città. Ricordatevi di vendere le abitazioni per incrementare la popolazione e, di conseguenza, le vostre entrate. Infine cercate di sfruttare le caratteristiche del terreno: come abbiamo già detto, questa posizione è particolarmente favorevole per un eventuale impianto sciistico: quando avrete qualche soldo da parte, perché non trasformare quella collina in Courmayeur II?

26 - Sfruttate anche le strutture che vengono costruite automaticamente, indipendentemente da voi, come le strade asfaltate e la linea sopraelevata. Soprattutto per quanto riguarda quest'ultima, comprate e costruite attorno alla linea, perché i terreni salgono esponenzialmente di valore. Ricordatevi che un centro commerciale diventa attivo solo se è posizionato vicino a una strada, alla sopraelevata o ad una stazione.

27 - Quando avrete abbastanza soldi, vendete i treni "vecchi" e compratene di nuovi, più veloci e più capienti. Anche se può sembrare una spesa assurda, vista la velocità del cambio giorno-notte, avere dei treni High Speed può raddoppiarvi il numero di cubetti di produzione disponibili e gli incassi dei treni merci. Naturalmente dovrete sostituire tutti i treni della stessa linea, perché ne basta uno lento per bloccare tutti gli altri.



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

K box

Aaaayeah!!!

I videogiochi sono in via di estinzione.
O meglio, lo sono quelli che fino ad ora abbiamo qualificato con il termine "videogiochi".
Quelli a venire non potranno più definirsi così. Come chiamereste film interattivi con colonne sonore di band affermate, con titoli di coda e budget miliardari? Videomovie interpretati da eroi virtuali e binari, che i programmatori-artisti potranno giostrare senza alcun limite? L'assoluto videoludico. L'interazione suprema... Forse è venuto il tempo per l'avvento dell'Opera Totale che Nietzsche avrebbe voluto veder partorire dal genio di Wagner. Sbagliava secolo, come egli stesso ammetteva. Non mi sto riferendo a *Mario* e alla sua cricca, sto parlando di quella "nuova generazione" di videogiochi, di quel nuovo credo che gli iniziati a Kappa hanno sposato dai tempi del pesce in copertina. I nuovi mostri a trentadue bit che stanno spuntando qua e là nel mondo hanno il compito di frantumare le barricate di una tecnologia obsoleta che non vuole morire. Ma ha fatto il suo tempo, non resisterà ancora per molto. VOGLIAMO il nuovo, il diverso, il migliore. E non solo tecnicamente. Ci siamo stufati di giochicchiare. È tempo di vivere letteralmente nuove esperienze ludiche. Se la 3DO si imporrà (perché no?), rischieremo di avere uno standard videoludico interplanetario. L'osso/clava dagli scimmioni di *2001: Odissea nello Spazio*. "Papà, cosa fanno stasera sul Silicon?". E la critica videoludica? Cambierà - finalmente -, dovrà necessariamente imporsi una nuova generazione di recensori multimediali, i Grasso, i Canova, i Kezich del ventunesimo secolo. Giudicheremo il soundtrack, la fotografia, le scenografie, il grado di interattività, i contenuti, ma tutti questi parametri muteranno qualitativamente, con una metabasi da altri generi, settori. Dovremo studiare, tutti, o saremo superati dal progresso. L'approssimazione ha fatto il suo tempo. Musica, cinema, letteratura, videogiochi: la suprema fusione. "Unificare" è la parola chiave. Arte-Filosofia-Tecnologia. La triade perfetta. Fantasia realistica, l'estremo paradosso. Kappa evolverà ancora, diverrà una sorta di Ciak ipertestuale, magari cidizzato, sicuramente telematico.
Farneticante? Visionario? Continuate pure a parlare di ologrammi, noi viviamo il futuro.

CARTELLINO GAILLO

Gentilissima redazione di K,
chi vi scrive è uno sfegatato giocatore di *Sensible Soccer 1.1*, ma non posso esimermi dall'evidenziare alcuni difetti e carenze che ne incrinano la fama, sperando che il prossimo *Sensi 2* ne sia privo.
1) Quando un giocatore commette un fallo vicino all'area di rigore 99 volte su 100 viene espulso, anche se non è l'ultimo uomo.
2) Se il giocatore espulso fa parte dei quattro giocatori della barriera, per tutta la partita avremo una barriera di soli tre giocatori.
3) Il portiere è ancora troppo debole, e su alcuni tipi di tiro viene regolarmente infilato.
4) Se un retropassaggio verso il portiere viene intercettato in scivolata dall'avversario è un goal sicuro al 100%.
5) Il portiere non contrasta un giocatore nelle vicinanze dell'area piccola, quindi è facilmente aggirabile. Non solo: l'attaccante può benissimo andare da un palo all'altro senza che il portiere si muova o intervenga minimamente.
6) Se nel Milan segna Van Basten e poi quest'ultimo viene sostituito da Simone, per fare un esempio, lo score porterà il nome di Simone e non dell'effettivo marcatore.
Come vedete i difetti non sono pochi per un gioco valutato da tutte le riviste con giudizi estremi.
Spero in una vostra pubblicazione con tanto di risposta, nel frattempo vi dico "Sempre Nomadi, qui tutto a posto".

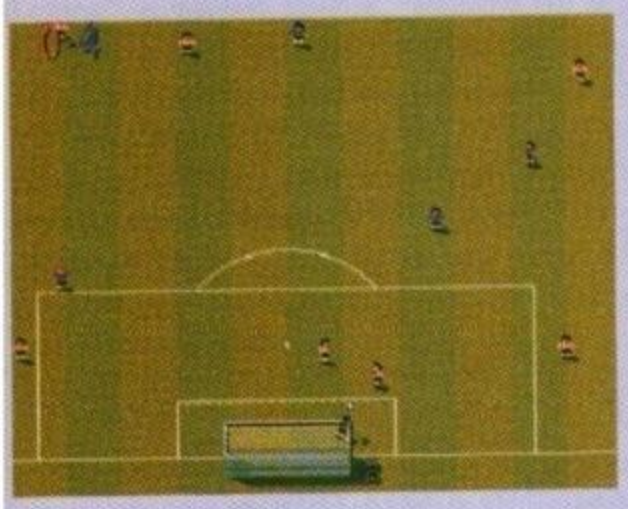
Fabrizio Augusto Daolio (Pal. Milanese - MI -)

Sensible Soccer non è perfetto. È vero. Resta però un grande gioco. E mentre Super Kick Off esce su Mega Drive beccandosi bollini premio a profusione e giudizi radicalmente galattici, la SNK salta fuori con Super Sidekicks, una simulazione calcistica che vanta ben 54 Mbit che ha semplicemente polverizzato la concorrenza del settore (nella fattispecie tutti giochi di calcio arcade a scorrimento orizzontale), come potete leggere su Game Power. Nel frattempo, Dino Dini gongola per il suo Goal, mentre i Sensible stanno già lavorando al seguito di Sensible Soccer. Intanto la Accolade sta sviluppando nientepopodimeno che Pelé's Soccer...
Una grande annata per il calcio interattivo.
Focalizziamoci sul lavoro di Hare e della Sensible e su quelli che sono i difetti del primo episodio e mezzo, alcuni dei quali giustamente rilevati da Fabrizio.
Le osservazioni 1,2 e 6 sono corrette, e la critica è legittima. L'espulsione del mio Julio Cesar a metà del primo tempo è pressoché costante. Anche per quanto riguarda la debolezza del portiere (3, 5), concordo perfettamente: la versione 1.1 non ha risolto definitivamente uno dei problemi del primo episodio, anche se un passo in avanti c'è effettivamente stato. Dove metti le parate spettacolari e le deviazioni in calcio d'angolo? Però le partite da cinque minuti per tempo terminano ancora con punteggi tennistici (6-4, 6-1, ecc). Il retropassaggio intercettato che si traduce in goal: beh, è uno dei rischi, e non an-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

drebbe radicalmente modificato. Anzi, ben venga: è la giusta punizione ai melinari incalliti...



Sensibilmente difettoso?

FINO ALLA FINE DEL GIOCO

"For we who grew up tall and proud
in the shadow of Lucas Arts
Convinced our voice can't be heard
we just wanna scream it
louder and louder"

(Queen, Hammer to Fall)

Caro Matteo,
dopo aver letto il K-Box di febbraio e le lettere pubblicate, mi sono finalmente deciso a scriverti una seconda volta. Per prima cosa vorrei rispondere alla domanda di Alberto Campion (che si domandava se sia giusto spendere 180 mila lire per due giochi, K-Box 48, ndMBF) con un secco SI'! Ne vale veramente la pena, un bel gioco non ha prezzo!
Ma fai attenzione, ho detto gioco, e io per gioco non intendo un megademo da 62 mega di grafica e sonoro, ma senza straccio di trama e difficoltà. Se pensi che un gioco sia troppo facile e che non valga il suo prezzo, non lo comprare, nessuno ti obbliga. Non sei costretto a spendere centomila lire al mese per le ultime schermate in Hi Res o per una colonna sonora digitalizzata. Sei TU che li compri, siete VOI che acquistando continuamente questi pseudo giochi finanziate certi scempi (*Monkey Island 2* è nato dal successo del primo capitolo), VOI che cascate come gonzi nelle trappole commerciali delle software house, che sbandierano l'ennesimo clone (sinonimo di "gioco senza vita") come il "programma dell'anno", mentre veri giochi come *Zak McKracken* o *Bureaucracy* escono DEFINITIVAMENTE dal commercio.
Ed è per colpa vostra, non dei pirati, se la Cinemaware, la Infocom e la Magnetic Scrolls (sempre pace all'anima loro) hanno dovuto chiudere baracca e mettersi a vendere accendini agli angoli delle strade, perché VOI vi eravate stancati dei giochi (*Rocket Ranger*, *The Pawn*, *Hollywood Hijinx*) ai quali preferivate, preferite e, purtroppo preferirete degli STUPIDI megademo grafico/sonori (*Indy 4* e *Lure of Temptress* davanti a tutti).
Perciò non vi lamentate se a furia di tirare colpi di [illegible] ridotto il vostro orto ad un campo minato, perché È SOLO COLPA VOSTRA. E non è vero che le adventure (le vere adventure, non *Monkey Island* o *Loom*) sono troppo brevi: per finire *Guild of Thieves* ho impiegato tre mesi (e Paglianti ne sa qualcosa) e all'epoca del Commodore 64 certi giochi non sono nemmeno riuscito a finirli (in primis *Wishbringer* e il suo stramaledetto fischietto), perché all'epoca i giochi dovevano essere finiti il più tardi possibile (ve li ricordate i premi milionari per chi li finiva per primo, come *Eureka* della Domark?), mentre adesso tutto viene fatto secondo una precisa regola commerciale: prima si finisce un gioco, prima se ne compra un altro.
Basta, anche questa volta sono arrivato al capolinea.

Baron Marco Vallarino

PS
Si intende che dopo tutto 'sto casino, mi aspetto di vedere finalmente il glorioso *The Pawn* come K-Parametro delle avventure.

Caro MBF e carissimi lettori di K,
scrivo per rispondere a Blaster'92 e a Baron Marco Vallarino, ma anche a tutti i nostalgici, agli insoddisfatti, ai repressi, agli annoiati, ai critici esasperati e ai "vissuti" dell'informatica da intrattenimento, ai cultori dei giochi per computer e a quelli che, come me, hanno iniziato con il Vic 20, e ancora lo conservano insieme a qualche cartuccia (*Gorf*, la serie degli adventure di Scott Adams, *Omega Race*, *Radar Rat Race*, ecc.), e a una miriade di nastri magnetici acquistati all'edicola ("Ehi, ma è *Arcadia*! E pensare che al negozio lo vendono a quindicimila lire!!!") senza nemmeno la consapevolezza di rubare il pane ai programmatori.
I videogiochi non ci divertono più come una volta? Se è vero, la colpa non è dei programmatori, delle politiche speculative (non in senso filosofico) delle software house (eh già, perché prima non pensavano minimamente ai ricavi economici, pensavano solo al nostro divertimento! Che brave che erano), o di chicchessia. La "colpa", che poi vera colpa non è, è solo nostra: siamo cresciuti e i giochi non ci affascinano più come prima.
Ricordiamo i vecchi giochi e li portiamo ad esempio perché con loro ricordiamo i vecchi tempi, le estati spensierate, le scuole elementari e medie, le memorabili sfide a pallone, in una parola ricordiamo l'infanzia e non solo i vecchi classici per Spectrum e C64.
Non stupiamoci, il richiamo dell'infanzia è un tema poetico ricorrente e perché non dovremmo sentirlo anche noi ormai impegnati nel ricercare il valore culturale dei Videogame?
Il fatto, poi, che il Baron Vallarino non riesca a divertirsi più nemmeno con *Street Fighter 2*, un vero capolavoro di addittività, giocabilità ed originalità (sì, lo so che di picchiapicchia ce ne sono una marea, ma quali, prima dell'uscita di *SF2* si discostavano da *Hyper Olimpics*, oltre che per grafica e sonoro?), avvalora la mia tesi.
Stesso discorso per Blaster '92 che giudica negativamente *Project X*, ma dico, ci hai giocato veramente o sei anche tu uno di quei beoti che si limitano ad attivare il trainer per archiviare il gioco dopo venti minuti (giocare e guardare il gioco procedere sono due cose diverse). Sembra che abbiate paura della grafica e delle innovazioni tecniche, ma come, proprio voi? I pionieri, l'avanguardia, gli eletti! Mi meraviglio di voi! Eppure quando sul vostro C64 girava *Armalyte*, vi divertivate a sfottere il vostro amico spectrumiano ostentando la superiorità tecnico-grafica del vostro computer ("Beccati 'sto multiplexor, come te la passi con il tuo colour clash?").
Personalmente, per quanto riguarda le adventure, io preferivo i vecchi parser testuali che consentivano una maggiore gamma di azioni e lasciavano più spazio alla fantasia, ma questo è un altro discorso. Eliminando le avventure testuali, hanno eliminato un genere. È come se nessuno producesse più shoot'em up a scorrimento orizzontale.
Assumendo toni nostalgici rischiamo di assomigliare a quei tizi che con nostro sommo rammarico ripetono "Eh, sì, ma ai miei tempi era diverso" in ogni occasione.
Caro Baron Vallarino, questo è un consiglio da amico, vai in sala giochi e osserva gli occhi di quei bambini che giocano (ma non sanno quanto era bello *Pitfall 2*!) a *Street Fighter 2*. Probabilmente in quegli occhi riconoscerai lo stesso sguardo che brillava sul tuo viso, estasiato, di fronte a *Forbidden Forest*.
Saluti da,

Giacomo Fabbrocino (Baiano di Spoleto, PG)

Cari amici lettori di K,
sono uno studente universitario ventiquattrenne che, come molti di quelli della mia generazione che scrivono a K, ha passato la sua bella trafila di macchine e giochi con la fortuna, per altro, di non avere grandi problemi finanziari e che ha sempre avuto la possibilità di provare le innovazioni più recenti offerte da un mercato viziato e palesamente fasullo come quello dei PC... ma questo non è l'argomento del quale intendo sprologare in questa prima lettera che scrivo a K dal mio primo numero nell'ormai lontano 1989.
Hanno qualche ragione, secondo me, quelli sempre più delusi dalle nuove uscite delle software house, soprattutto quelli che, per ragioni etiche e morali, non accettano la mentalità del gioco sulla copia pirata. Io per anni non ho mai posseduto un gioco pirata e passavo ore nei negozi di videogiochi per cercare di capire se un titolo valesse o meno la pena... In questo modo mi sono fatto un'inutile videoludoteca di più di 50 titoli originali per PC che ora giacciono in fondo ad un armadio aspettando forse che un domani, mio figlio, nel 2003, li trovi e provi a caricarli sul suo 801286 per capire come si divertisse suo padre.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Master Pix snc

Via San Michele 3 - Busto Arsizio (VA)

Tel e Fax 0331-620430

Vendita anche per corrispondenza

Tutte le ultime novità

HARDWARE E SOFTWARE PER

Amiga MS-DOS

SuperNintendo NEO-GEO LYNX GameBoy

Tutti i marchi sopra citati sono registrati dai rispettivi produttori

---

RHO
Via Corridoni, 35

SOFTWARE - HARDWARE
AMIGA, PC MS.DOS , C 64

VIDEOGIOCHI SELEZIONATI PER GENERE,
GRAFICA, GIOCABILITÀ.
ARRIVI SETTIMANALI SOFTWARE DALLE
MAGGIORI CASE DI DISTRIBUZIONE

VENDITE RATEALI
PERSONALIZZATE

RHO
Via Corridoni, 35
Tel. 02/935.04.891
Fax 02/935.04.893

BITLINE sas

SOUND GALAXY NX PRO 16

NEW!

16-Bit Stereo Sound Card

Video Galaxy

SORGENTI VIDEO INPUT
• Supporta input video composito NTSC/PAL/SECAM
FORMATO VIDEO
• Supporta formato 4:2:2 YUV
• Compatibile formato 4:1:1 YUV
• Supporta 2 milioni di colori
VIDEO OUTPUT
• Connettore 15 pin a monitor VGA o SVGA
POSSIBILITA' VIDEO PROCESSING
• Zooming e scaling su immagini video still e live
• Scaling X-Y indipendente di immagini video
• Controllo hue, saturation, brightness e contrast
• Cattura still frame, memorizzazione e richiamo
WINDOWING/OVERLAYING
• Posizionamento e dimensionamento finestra
• Overlay grafica VGA e video
RISOLUZIONE VIDEO FRAME BUFFER
• 1024x512x16, 8 Mbits VRAM

UPGRADES
• JPEG Hardware Compression upgrade
• MPEG1 Hardware De-compression upgrade
AUDIO INPUT
• Jack stereo per line-in
• Jack stereo per input microfono con livello automatico
• Mixing analogico microfono e line-in
SOFTWARE VOLUME CONTROL
• Controllo generale volume
• Controllo Left/Right balance
• Controllo Bass e Treble
AUDIO OUTPUT
•Jack stereo output per altoparlanti
• 4 watt per canale
SOFTWARE COMPRESO
• Galaxy Video Windows
• Macromind Action 2.0

Disponibili presso:

DAS Computer
Viale S.Eufemia,94 - 25135 BRESCIA -
Tel. 030-3760729 (4 linee r.a.) Fax 030-364373

Flyteck
Via Volturno,10-12 int.207
50019 OSMANNORO SESTO F.NO
- FIRENZE -
Tel. 055-340564 - 340586 Fax 055-667674

Tutti i nomi e i marchi sono registrati dalle rispettive compagnie

Pubblicità a cura della Divisione Grafica Avanzata DAS Computer

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FRAMMENTI

"Quando leggo di ragazzi che "appendono il joystick al chiodo" o "spengono la macchina", o, peggio ancora, "buttano via una droga", mi viene spontaneo girarmi verso il mio fedele, se pur vecchio, 286 20Mhz per capire se veramente è una macchina che trastulla l'uomo in cambio della sua anima. Poi dico "a me sembra così innocente". Ritengo infatti che sia l'uomo a rendere cattive le cose che lo circondano. Non è una cosa cattiva fare delle analisi critiche di fronte allo specc... ehm, monitor, ma non bisogna mai esagerare nel condannarsi. Giocate pure fino all'una di notte a *F1 GP* o *Monkey Island 2* qualche sabato sera, non createvi il complesso dell'asociale e del misantropo! "I videogiochi sono stati inventati solo per divertire, non per far del male, se siete sbagliati voi, non date loro ogni colpa"

Tommy Treepwood (Jesi)

"Caro Matteo Bittanti, ti scrivo per esporre una mia banale considerazione su un argomento che ha fatto sprecare molto carta. La diatriba tra Amiga e PC. Il succo è questo: il PC è la macchina dei "figli di papà", dei ragazzi a cui basta schioccare le dita per vedersi porgere banconote da centomila, la macchina dei patrizi; oppure è la macchina dei giovani manager, anch'essi ben dotati finanziariamente. L'Amiga invece è la macchina della "gente comune", dei ragazzi che non girano con il Bancomat in tasca, la macchina della plebe. Però il fatto che sia la macchina della plebe, non esclude che possa avere una certa dignità: un Amiga 500 inespanso può fornire lo stesso divertimento di un Pc 486 a tot MHz, così come lo può ancora fornire un C64 a chi non può o NON VUOLE permettersi di più"

Andrea Telleschi (Castelfranco di Sotto - Pi-)

Tenterò di essere breve... credo che tutti i giochi, a parte rare eccezioni, siano avvincenti e originali. La verità è che, al contrario di altre esperienze, il gioco per computer trova, al livello tecnologico attuale, la sua forza essenzialmente nell'essere NUOVO. Ma non necessariamente nuovo in quanto ORIGINALE, perché sviluppo di una trama e di una storia mai viste prima, ma perché si rivolge ad utenti sempre diversi e che sempre si ricambiano, dal momento che i giochi sono rivolti essenzialmente a fasce d'età precise che quindi li accettano perché sono raramente composte dagli stessi utenti per periodi di tempo lunghi. Quindi la novità risiede in un uso consapevole dei miglioramenti tecnologici graduali che vengono ad essere a disposizioni dei programmatori: per il resto, il mondo è quello che è, e non ci si può aspettare di trovare in un gioco l'inconoscibile! La storia, si può dire, si ripete e con essa le trame dei Videogiochi. È ovvio che da questa generalizzazione sono esclusi gli ACCANITI come me e come buona parte dei lettori di K, persone senza età che fanno del gioco una parte importante della loro vita.

Ma per noi, cari amici, le cose sono sempre state così e sempre lo saranno: proveremo sempre quella lieve noia dopo qualche giorno o settimana di gioco, semplicemente perché la nostra immaginazione è sempre più potente di qualsiasi gioco e perché la nostra memoria, nel momento in cui giochiamo, ci rimanda di continuo i paragoni con le nostre esperienze più belle che per quasi tutti sono le prime... infatti, io, come molti, ho nostalgia del vecchio Spectrum ZX, ma solo perché quello era il primo e le emozioni erano ovviamente più intense: non avevo paragoni, era come scoprire di poter mangiare! Ma una volta passata la gioia di sapere o poter deglutire cibo, vuoi ancora dell'altro, sapori e consistenze nuove e, come Proust ci insegna niente eguaglierà il sapore e l'odore di quelle Madeleines della nostra infanzia.

Essenzialmente dunque i videogiochi sono un'esperienza della mente e della memoria e come tutte queste esperienze le più radicate restano quelle dell'infanzia, o le prime. Non per questo bisogna smettere, ma neppure bisogna accusare le software house di non impegnarsi. Purtroppo il BUG è dentro di noi, ed è la molla che spinge tanti ad acquistare giochi pirata: provare nuove sensazioni per eguagliare quelle irraggiungibili dell'eta d'oro, diversa per ognuno, dagli inizi e provarle a ritmo incessante, il che comporterebbe un notevole esborso in giochi originali. Ma in ogni caso si finisce spesso per restare un po' delusi.

Ecco, perché ho scritto che ne pensate della mia "Metafisica del Videogiocatore", in secondo luogo per confutare la tesi di MBF delle similitudini tra gioco, libro e atto sessuale. È inutile che io spieghi perché o percome sono diversi, lo so che il tuo intento, Matteo, era solo quello di assimilare la relazione temporale tra i tre rapporti: ma credo che sia deviante per tutti vedere associazioni di questo tipo. È esattamente come associare i Videogame alle droghe: lo provi una volta e poi tenti di andare sempre più HIGH. Lo sappiamo però che non è così, vero?

Ognuno ha i suoi gusti inoltre, e così adoro *Railroad Tycoon* che gioco da quasi tre anni senza averlo mai cancellato dall'hard disk e avendolo finito infinite volte ("avendolo finito infinite volte", bella questa frase, NDMBF) come Presidente o Primo Ministro, trovandolo imparagonabile ad *A-Train*, o *Gunship 2000*, infinitamente più bello e vario di *Comanche Overkill* o *Ultima VII*, sempre imbattuto da ogni altro. Ma questi sono appunto gusti, io detesto il calcio e trovo *Kick Off* una vera vaccata (insulti... insulti...), allora meglio il vecchio simulatore di *Subbuteo* (risate... risate).

Ma restiamo, comunque, cari amici videogiocanti lettori di K, un gran bel popolo, pieno, secondo me di sensibilità e fantasia, per cui l'unica fregatura è di vivere in un paese che ci fa strapagare le nostre emozioni in maniera indecorosa e non a Britannia, dove Lord British distribuisce ticket, oltre che per l'esenzione sanitaria, anche per l'acquisto di Videogame.

Vi saluto con affetto, invitandovi solo a leggere più libri e a non confondere MAI i rapporti con il PC con quelli con la donna/uomo che amate, e soprattutto a non pensare MAI che il passo successivo per le vostre sensazioni sia una bella canna... la mente sgombra, vi assicuro, dà maggior piacere di ogni stupefacente.

Con affetto,

Cicero

Meraviglioso. Tre bellissime lettere che inconsapevolmente tracciano uno schema dialettico epistolare quasi hegeliano. Tesi-Antitesi-Sintesi. La Verità non sta in nessuna e, ad un tempo, in tutte e tre. Un tema nazional-popolare come la nostalgia videoludica è duro a morire, ma quando lo si affronta in una nuova prospettiva, la maggior parte delle acquisizioni precedenti vanno rielaborate e la discussione si rinnova. Non ci divertiamo più come allora? È vero, oppure la memoria amplifica e migliora il passato? Secondo Vallarino, la causa è esterna a noi: coincide con il baratto "originalità-denaro" operato dalle software house (arguiamo) post ottobittiane. Fabbricino, invece, le scagiona completamente, ed attribuisce la responsabilità della nostra "noia" non moraviana ma videoludica addirittura alla nostra psiche (causa interna). Arriveremo a psicanalizzare Mario? Infine, Cicero, con un'ottima analisi, sintetizza le due posizioni, presentando nel contempo, una nuova esegesi sull'immarcescibile pirateria, anche se devo puntualizzare che non ho mai pensato né voluto mettere sullo stesso piano un rapporto tra esseri umani e tra un essere umano ed una macchina. Non sono l'Arnie Cunningham di Christine...

CHE FINE HA FATTO IL CALCIO BALILLA?

Gentile redazione di K,

sono rimasto molto sorpreso nel leggere la Posta del numero di febbraio perché mi ha dato l'occasione di constatare che vi sono videogiocatori che, come me, si sono ormai francamente stufati di vedersi servire sempre la stessa minestra a base di grafica e livelli. In particolare

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

accetto volentieri la tesi di Carlo Sambruna, ma vorrei proseguire il ragionamento con qualche considerazione mia, che per semplicità, esporrò a paragrafi.

1) Videogiochi brutti ce ne sono sempre stati, anche durante l'"Età dell'Oro" del VCS e dell'Intellivision se ne potevano contare a decine senza che nessuno si scandalizzasse per il loro costo esorbitante (un gioco perfettamente idiota e con pochi byte di grafica poteva costare anche più di 50 mila lire: oggi almeno per quella cifra ti porti a casa una vagonata di mostri e di fondali digitalizzati).

2) Benché i programmatori di allora fossero certamente più "artisti" di quelli di adesso, non è detto che nel contesto odierno si potrebbero esprimere ugualmente bene. Quando devi comprimere la tua grande idea in 4K di cartridge sei obbligato ad essere geniale, se invece la devi spalmare in due mega, la genialità conta molto meno.

3) Che cosa ci interessa dei videogiochi? Le emozioni che si provano giocandoli, tipo la tensione, l'adrenalina e l'appagamento della vittoria, oppure la bellezza estetica di una schermata e degli sprite? In questo caso si rischia di rimanere sconcertati perché c'è veramente troppo da vedere. Se infine ci importa di giocare per una mezz'oretta senza che debba diventare per forza la sfida definitiva tra te e la macchina, allora io mi annoio e a volte mi viene da pensare che sarebbe meglio andare a giocare a calcetto.

4) Di programmatori talentuosi ce ne sono e ce ne saranno sempre (basta pensare a giochi come *Tetris, Lemmings, E-Motion, Sim City...*), soltanto che oggi sono affiancati da eccellenti grafici, validi musicisti, perspicaci game-designer e la loro opera finisce per contare di meno nell'economia generale del gioco.

5) Un assioma della letteratura scientifica anglosassone è che le varie teorie possono essere espresse in forma semplice ed accessibile a tutti. Credo che un simile ragionamento sia valido, in forma lievemente modificata, anche per i videogiochi. È possibile implementare una buona idea su qualunque sistema, per quanto "piccolo" possa essere (vedi il Game Boy). Anzi, questo è un ottimo metodo per distinguere i giochi "pensati", da quelli costruiti "alla buona": se non perde di interesse su un sistema dove grafica e sonoro lasciano a desiderare, allora quello è un programma valido, in grado di dire qualcosa di nuovo.

6) Soprattutto è necessario prescindere dai tecnicismi della programmazione e tenere d'occhio la struttura del gioco, la sua giocabilità e quel fattore "mi faccio ancora un'altra partita" che è la ragione stessa dell'esistenza dei videogiochi.

Questo è quanto, ringraziandovi anticipatamente dell'attenzione che vorrete concedermi, vi porgo i più cordiali saluti.

Fabrizio Davia

RACCONTI CYBERSPACE

MENSILE VIRTUALMENTE SINTETICO DI SOPRAVVIVENZA EPISTOLARE

IL MONITOR DISSE BAU

by ALX

Il monitor disse "Bau".

Sbalordito, Gianfilippo guardò Lana.

Sbalordita, Lana guardò l'unghia spezzata del suo pollice sinistro.

- Non è stato l'autoparlante a dire "bau", vero? - domandò Gianfilippo in parte a Lana e soprattutto a se stesso.

- Bau? Ma se sul monitor non è comparso nulla! - protestò Lana.

- Intendo dire: a me è sembrato proprio che il bau fosse venuto dal monitor, non dall'autoparlante, e poi il computer non è neppure acceso.

- Non mi piacciono molto i cani, sai? - disse Lana.

Gianfilippo controllò il groviglio di fili che stava dietro il mobiletto del computer e che sembrava sufficentemente aggrovigliato.

- Eppure non c'era corrente.

- Insomma, mi piacciono anche i cani, però preferisco i gatti, tutto qua.

- Vabbé - sospirò Gianfilippo - magari è soltanto un computer dei Mentaepsilon.

- Non mi piacciono molto i Mentaepsilon, sai? Preferisco i... gli Criplitcti. Ti ricordi? Ne abbiamo incontrato uno su Sarcovy II... Sono quelli che non sapevano pronunciare il loro nome.

- Ah, sì - Gianfilippo non ha mai avuto un'ottima memoria - Dai, proviamo a vedere che si dice tra... facciamo... ottantamilioni e trecentottantamila anni?

- Uhm, dici che si può?

- Beh, se è un computer dei Mentaepsilon...

CYBERLOVE

by Piccinelli Cesare

Era passato molto tempo dal nostro ultimo incontro, ma io non riuscivo ancora a credere all'accaduto. Pensavo che il tempo potesse cancellare il dolore; ma che nozione avevo io, del tempo, ora che la mia batteria a tampone si era esaurita! Mi manca tutto di lui, il suo caldo tocco, la sua voce forte, e le sue isteriche imprecazioni dovute a problemi di comunicabilità, sì, rimpiango anche quelle... È vero, lui ultimamente pretendeva troppo da me e mi paragonava sempre alle altre, a quelle che riuscivano a trasmettergli nuove sensazioni, ma io gli ero affezionata e perdonavo tutto.

La rabbia mi scorre attraverso il micro-channel ogni volta che ripenso al modo in cui mi ha accantonato senza una ragione. Forse me lo meritato, dopotutto lui mi considerava solo un "oggetto", da usare e mostrare agli amici, e io l'ho sempre assecondato senza nessun "uknown command" o "write error". Right, lei era più appariscente e giovane, riusciva a sorprenderlo con i suoi 32000 colori e la sua melodica voce, ma il nostro rapporto era tutta un'altra cosa, perché era nato in un momento particolare, nonostante la diffidenza dei più, lui era entusiasta di me. Allora...

In questo ultimo momento di lucidità, sento che i miei circuiti stanno per esaurirsi, voglio solo ricordargli che col passare del tempo si ricorderà di me, perché da lei non riceverà mai la stessa gioia che io gli avevo dato... No, il primo home non si scorda mai...

scrivete i vostri racconti a:
CYBERSPACE - KBOX -
via Aosta 2, 20155 Milano

EPILOGO

"Chi vive senza follie non è savio quanto crede"

La Rochefoucauld

Non basta. Il tempo, non basta proprio. Ci sono troppi videogiochi per troppe macchine, troppi film al cinema, alla televisione, sulla pay-tv, da vedere e rivedere, troppi libri nuovi o vecchi da leggere, troppi compact da ascoltare, c'è troppo di tutto. *Troppo.* Come riuscire a seguire tutto quello che vale la pena di essere seguito? Anche operando una selezione drastica, la mole di prodotti più o meno artistici da masticare e digerire resta imponente, e ovviamente essa comporta un dispendio di pecunia estremo. Forse vaneggio, ma, lo ripeto, attendo un nuovo manufatto che sintetizzi tutti gli altri, eliminandone i difetti ed amplificando all'ennesima potenza quelli che sono i pregi di ognuno. Non un ibrido idiota come un sacco di tie-in multi evento della prima metà degli anni Ottanta che miscelavano un sacco di generi diversissimi tra loro per accontentare un po' tutti e vendere un po' a tutti, con il risultato di deludere un po' tutti. Non un collage tecnologico, ma un drastico superamento qualitativo. Nell'hardware. Nel software. L'Opera Totale dovrà miscelare generi artistici, ma con giusta e somma misura. E, anche se è utopistico, l'Opera Totale dovrà anteporre il contenuto alla forma, ma soprattutto l'arte all'economia. Ma dovrà - condizione necessaria ma non sufficiente - DIVERTIRE.

Sì.

Sono completamente folle.

Vostro,
Matteo Bittanti

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TecnoShop® by data of fice s.a.s.

Via Roma, 5/7 - 80040 S. Sebastiano al Vesuvio (NA)
Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260

Commodore 64 + 2 joystick + omaggio	249.000
Amiga 600 - 68000 - 1 Mbyte chip ram	499.000
Amiga 600 - 68000 - 1 Mbyte chip ram Hard Disk 40 Mbyte	869.000
Amiga 1200 - 68020 - set chip AGA - 2 MB chip ram	749.000
Amiga 3000 - 68030 - 2 Mbyte ram - Hard Disk 50 Mbyte	2.699.000
Amiga 4000 - 68040 - 6 Mbyte ram - HD 213 MB - Drive 1.76 MB	3.990.000
Commodore Mps 1230 Stampante 9 aghi b/n	299.000
Commodore Mps 1270 Stampante getto d'inchiostro b/n	269.000
Commodore Mps 1550C Stampante 9 aghi colore	399.000
CD ROM per Amiga 500	620.000
Monitor Commodore 1084s a colori Stereo	399.000

Stampante Hewlett Packard 500 C 300 dpi
Stampa a colori su carta normale mediante getto termico d'inchiostro.
L. 1.099.000

GVP Controller SCSI per 1200
con 4 Mb Ram espandibile fino ad 8 Mb
+ Zoccolo per Coprocessore
L. 1.299.000

GVP A1230 turbo
interfaccia interna per Amiga 1200
con 68030 40 mhz1 Mb ram 32 bit
esp. fino a 32 Mb
con zoccolo per coprocessore
L. 1.199.000

Videon 4.0 Gold
digitalizzazione video
professionale
L. 379.000

Vasto assortimento
di software originale
per Amiga e Pc

Evasione ordini
nelle 24 ore
Sconti su quantitativi

Microgen plus
Genlock
semiprofessionale
L. 299.000

Dischetti
MITSUBISHI
in confezioni da 10 pz.
2DD 3,5" L. 1050
2HD 3,5" L. 1850

Assistenza tecnica per tutti i computer
Consulenza specializzata DTV

Tutti i prezzi si intendono comprensivi di IV A

GVP Point autorizzato

Gioco e Strategia a NAPOLI !!!

Il primo centro specializzato in giochi dove troverai a *PREZZI FAVOLOSI* tutto per giochi di ruolo e di società, accessori per il gioco

VIDEO GIOCHI ORIGINALI PER
AMIGA•ATARI•IBM•C64•AMSTRAD

CENTRO CONSOLE

SEGA•NINTENDO•NEC•NEOGEO
(Tutte le novità da USA e Japan)

INOLTRE

MODELLINI E RIVISTE GIAPPONESI, LIBRERIA SPECIALIZZATA FANTASY - HORROR

PER APRILE
favolosa Promozione
sui giochi con sconti
10%20%30%

Richiedi subito
i nostri
cataloghi
GRATUITAMENTE

Gioco e Strategia s.a.s. Salita Arenella 22/D (P.zza Arenella) Napoli
Tel.- Fax 081/5789319

Vendita anche per corrispondenza

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80386 SX 25MHz
HD 85 MB 2MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse
Lit.1.350.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse
Lit.2.490.000

PC Tower Commodore 80486 DX 66 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD 1.2 FDD SVGA Mouse
Lit.3.690.000

Monitor SVGA 1024x768
a partire da
Lit.549.000

Tutti i computer Commodore sono compresi di **MS-DOS 5.0**

Attenzione sei hai un Pc assemblato effetuiamo la sostituzione della vecchia piastra madre
Chiedi il preventivo

AMIGA 1200
Microprocessore 68020 14MHz 2MB Ram (Chip)
FDD 880KB - 256.000 Colori (modo HAM)
Nuovo Kick Start 3.0 Italiano
Lit.790.000

Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600
Espansione 1MB Lit.159.000 in regalo KickStart 1.3

Continua la permuta dell'usato
Commodore 64 con registratore Lit.50.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.60.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.200.000
Amiga 500 Plus Lit.230.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.200.000
Super Nes Lit.150.000
Megadrive Lit.100.000
Master System Lit.50.000
L' usato non viene venduto a questi prezzi

Tutti i prezzi sono IVA Compresa

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283 - Chiuso il Lunedi mattina

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANNUNCI

VENDITA

VENDO Amiga 1200 con secondo drive e monitor 1084S a L. 800,000 trattabili. Davide tel. 02/718662 (dalle ore 19,00 alle ore 20,30).

Originali per PC VENDO: Monkey Island 2, Star Trek 25th Anniversary, Red Baron, F1 Gp (Microprose) MS-DOS 5.0, Windows 3.1 tutti come nuovi. Prezzi da concordare. Disposto qualunque prova. Alberto tel. 0422/778349.

VENDO A500 1.3 completo di espansione 1 MB, modulatore e mouse a L. 350,000. Cartuccia Action Replay 2 a L. 50,000. Vendo inoltre annate complete di K 1990/91/92 + 5 numeri del 1989 + 11 numeri di TGM + altre riviste, il tutto a L. 230,000. Andrea tel. 0931/992661.

VENDO Olivetti PC 128 + monitor a colori + 30 giochi, acquistato a Natale '89. Tutto in buone condizioni, a L. 500,000 trattabili. Paolo tel. 031/767727 (ore pasti).

VENDO a metà prezzo, per MS-DOS 3,5, i seguenti giochi originali: Heart of China, Leisure Suit Larry 5, Space Quest IV, Eye of the Beholder II, oppure in blocco a L. 150,000 con in omaggio tv Sports: Football e Sinbad & the Throne of the Falcon. Riccardo tel. 02/6125101.

VENDO i seguenti giochi originali: Secret of Monkey Island a L. 25,000, Populous II a L. 15,000, Robin Hood a L. 15,000, Elvira Mistress of the Dark (adventure) a L. 25,000. Tutti a L. 69,000. Max serietà. Davide tel. 0721/370285 (ore pranzo).

VENDO video Genlock per A500 a L. 200,000 non trattabili. Marco tel. 06/3451480.

Causa passaggio sistema superiore VENDO Commodore C128 con monitor fosfori verdi, disk drive, registratore, joystick, stampante MPS1200, moltissime riviste e programmi, il tutto a L. 500,000. Tel. 02/55192650 (dalle ore 14,00 in poi).

Super Offerta! VENDO stampante Star LC 10 a sole L. 280,000 comprese le spese di spedizione. Danilo Dell'Aira Via Bennardo, 29 - 93100 Caltanissetta tel. 0934/27367.

VENDO Amiga 500 espansione 1Mb + drive esterno + mouse + joystick + 30 programmi, il tutto corredato da imballi e manuali originali a L. 400,000. Tel. 0382/488459 (dopo le ore 20,30).

VENDO scheda grafica SVGA ET4000, grafica fino a 800 x 600 in 65.535 colori. Completa di manuale e dischetti dei driver. L. 150,000 Tel. 02/6700474, ora di cena, chiedere di Andrea.

CERCO

CERCO disperatamente i seguenti giochi originali per Amiga: P-47 Thunderbolt, P-47 The Freedom Fighter, X-Out, Turrican, Turrican II. Devono essere spediti con confezione, manuale e, per quanto riguarda gli ultimi due giochi elencati, anche con poster e mappa. Riccardo tel. 039/388451 (ore pomeridiane).

CERCO per PC: Sensible Soccer V 1.0 o preferibilmente V 1.1, Jimmy White's Whirlwind Snooker, Falcon 3.0, Civilization, Populous 2, Stunt Island e The Manager, tutti originali e a prezzi ragionevoli. Piergiorgio Pancino via Ragazzi del 99, n°8 30020 Cinto Caomaggiore (Ve).

CERCO disperatamente Indiana Jones 3 per PC. Preferibilmente zona Bologna. Luca tel. 051/897217 (dalle ore 16,30 in poi).

Acquisto i seguenti giochi originali e completi di manuale e scatole per PC MS-DOS 3,5 ad un prezzo trattabile: It Came from the Desert, Rocket Ranger, Links 386, Sim City e Bruce Lee Lives. Maurizio tel. 0331/922262 (ore pasti).

CONTATTI

Amighista incallito cerca nuovi CONTATTI in tutta Italia (isole comprese) per scambio/vendita software, soluzioni, suggerimenti e... chi più ne ha più ne metta! Bruno Besutti C.so Garibaldi, 15 80027 Frattamaggiore (Na) tel. 081/8344900.

Game Designer proveniente da importante software house seleziona grafici, musicisti, programmatori per piattaforma MS-DOS, in gamba ed intenzionati a formare un team di sviluppo videogame in zona Roma. Massima serietà. Mandare demo (non restituibile) e telefono. (Tutti riceveranno una risposta!). Stefano Lanciotti Via Marco Marulo, 54 - 00143 Roma.

A.A.A. programmatori cercasi. Sto cercando programmatori Amiga - PC per la creazione di un sistema di sviluppo per avventure interattive. Disponibile casa editrice. Massima serietà e preparazione. Progetto di oltre 100 pagine già pronto. Massimiliano Salustri Via S. Maria, 14 - 67062 Magliano dei Marsi (Aq) tel. 0863/517885.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RIEVOCA LE EMOZIONI DELLA TRILOGIA DI GUERRE STELLARI

STAR WARS X-WING

SPACE COMBAT SIMULATOR

By
Lawrence Holland &
Edward Kilham

PER **PC**

IN ITALIANO IL MANUALE ED I RACCONTI DI **FARLANDER**

LUCAS Arts

CTO S.p.A. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 - Fax (051) 753418

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UNICO, IMPAREGGIABILE, SENZA CONFRONTI

MAXIMUM COMANCHE™ OVERKILL

CADARIO

IL N° 1 DEI SIMULATORI DI ELICOTTERO DA COMBATTIMENTO!

• NUOVO E STRAORDINARIO METODO DI ANIMAZIONE DENOMINATO 'VOXEL SPACE' PERMETTE UNA DEFINIZIONE SUPERIORE DI CIRCA 500 VOLTE ALLA GRAFICA A POLIGONI TRADIZIONALE.

• REALISMO, GIOCABILITÀ, RAPIDITÀ, FLUIDITÀ... È IL DELIRIO PIÙ TOTALE!

SEI AI COMANDI DEL COMANCHE RAH 66, UNA BELVA DALLA POTENZA MICIDIALE, ESTREMAMENTE VELOCE E MANOVRABILE.

QUALITÀ LEADER GARANTITA

MANUALISTICA IN ITALIANO

• ARMAMENTO VARIO E POTENTE: CANNONE CON PUNTAMENTO LASER, MISSILI A RICERCA CALORICA O RADAR, MITRAGLIATRICI A CADENZA RAPIDA (4.000 COLPI AL SECONDO!).

• COMPLETA STRUMENTAZIONE DI BORDO, VISIONE AI RAGGI INFRAROSSI, 2 SCHERMI RADAR PER IL CONTROLLO DELL'AREA ESTERNA E DEL TUO ELICOTTERO DALL'ESTERNO E LASER.

L. 119.900

PC 386 O SUPERIORI. SCHEDE GRAFICHE VGA 256 COLORI. RICHIEDE: 4 MB. DISCO RIGIDO. DOS 3.3. RACCOMANDATO: JOYSTICK, MOUSE O TASTIERA. SUPPORTA: ADLIB, ROLAND, SOUNDBLASTER.

NOVA

U.S. GOLD

LEADER

© 1992 NOVALOGIC, INC. ALL RIGHTS RESERVED. MARKETED AND DISTRIBUTED BY U.S. GOLD LTD. COMANCHE, "MAXIMUM OVERKILL" & VOXEL SPACE" ARE ALL TRADEMARKS OF NOVALOGIC, INC.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/